

Democracias Futuras

Visiones para reinventar la participación política

MEDIALAB PRADO

ParticipaLab

CONTRIBUIDORAS_
Pedro Álvarez, Margarita Padilla, Raquel Congosto, Maé Durant, Bernardo Gutiérrez, Rebeca Díez Escudero, Alberto Abellán, Saya Saulière, Pablo Aragón, Arantxa Mendiharat, Susana Noguero, Sara Calvo, Alejandra Baciero, Marcos García, Yago Bermejo Abati.

ISBN: 978-84-120220-3-2

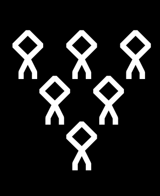
Correción: Sebastián Velásquez
Fotografías: Varios autores
Ilustración de portada: Elisa Escudero y Borja Acosta
Infografías: Daniel Sánchez
Maquetación y diseño: Elisa Cuesta e Irene Almazán
Edición y coordinación: Bernardo Gutiérrez

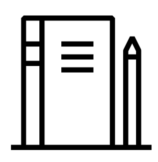
Medialab Prado; Madrid Destino, Cultura, Turismo y Negocio, S.A. CIF: A-84073105
C/ Conde Duque, 9 – 2º planta, 28015-Madrid.











Índice de contenidos

Contribuidoras



_**YAGO BERMEJO ABATI** ha sido el responsable del proyecto ParticipaLab desde 2016 hasta 2019. Su trabajo se centra en el diseño participativo, la innovación deliberativa y las nuevas tecnologías de democracia digital.



_**BERNARDO GUTIÉRREZ** es periodista, escritor e investigador hispano-brasileño. Es el autor de la mayor investigación tecnopolítica sobre América Latina (OXFAM) y libros como Calle Amazonas, #24H y Pasado Mañana. Ha sido responsable de comunicación de los laboratorios de innovación ciudadana de Medialab Prado desde 2016 hasta 2019. Es coordinador del Grupo de Estudios Críticos (GEC) del Centro de Estudios del Museo Reina Sofía.



_**PEDRO ÁLVAREZ** fue el coordinador técnico de ParticipaLab hasta 2019. Trabaja investigando y poniendo en marcha nuevas experiencias para expandir la democracia, siempre girando alrededor del tótem de la conectividad, aprendiendo cada día y conociendo nuevos horizontes en la relación entre tecnología y sociedad. La apuesta por los comunes digitales y el movimiento del *software* libre han sido un hilo conductor en este viaje.



_**MARGARITA PADILLA** es programadora de ordenadores en la cooperativa Dabne. Impulsora de Sindominio (1998) y activista por el software libre, le gusta decir que trabaja "haciendo Internet". Aprendió los usos sociales y políticos de GNU/Linux en centros sociales okupados, algo que en la universidad nunca le enseñaron. Desde entonces no ha dejado de indagar la relación entre acción política y nuevas tecnologías.



_RAQUEL CONGOSTO MARTÍNEZ es arquitecta, urbanista y productora cultural. Su trabajo se centra en la producción de nuevos imaginarios para la ciudad a través de la participación. En Medialab ha trabajado en el proyecto La Coctellera, dirigiendo la mesa de Territorios, y ha codirigido el proyecto piloto Ciudad Decide.



_MAÉ DURANT VIDAL es arquitecta, diseñadora e investigadora independiente. Es cofundadora de Pezestudio.org, célula creativa de arquitectas ecofeministas. Explora y ensaya las posibilidades de la arquitectura, el diseño y el urbanismo como herramientas de cambio social desde una perspectiva sostenible e inclusiva. Ha codirigido el piloto de Ciudad. Decide.



_REBECA DÍEZ ESCUDERO es investigadora digital y cofundadora de Komons.org. Experta en inteligencia colectiva, análisis de medios, marcos narrativos y mediación tecnológica. En la actualidad coordina proyectos de investigación y acción colectiva para el cambio social.



_SAYA SAULIERE es cofundadora y coordinadora de proyectos digitales en Komons.org. Mezcla tecnología y metodologías participativas para catalizar procesos de activismo digital, comunicación para el cambio y participación en plataformas de democracia digital.



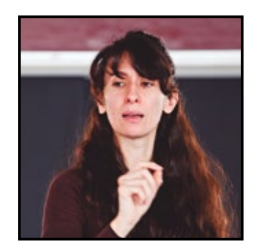
_**ALBERTO ABELLÁN** es mediador digital entre la tecnología y las necesidades sociales. Investiga para dar soluciones e impulsar la democracia. Es cofundador de Komons.org.



_**PABLO ARAGÓN** es investigador de la Universitat Pompeu Fabra y del centro tecnológico Eurecat. Su trabajo se centra en caracterizar fenómenos sociales y políticos a través del análisis de datos de internet. Pablo es también miembro del proyecto Decidim y cofundador del Laboratori d'Innovació Democràtica de Barcelona y de la red de investigación DatAnalysis15M.



_**ARANTXA MENDIHARAT** es mediadora cultural. Forma parte de colectivos que investigan nuevos modelos de democracia basados en el sorteo y la deliberación (democraciaporsorteo.org y la red internacional Democracy R&D democracyrd.org). En ParticipaLab, ha colaborado en el diseño del Observatorio de la Ciudad.



_**SUSANA NOGUERO** es cofundadora de Platoniq y de la plataforma de crowdfunding cívico Goteo.org. Se dedica desde el 2006 a la innovación social digital, desarrollando metodologías de codiseño y plataformas digitales de gobernanza colaborativa.



_**SARA CALVO TARANCÓN** es periodista. Colabora con varios medios escritos y dirige El reino de Frida, un programa de radio en la emisora municipal de Madrid. Investiga, escribe y aprende sobre participación, tecnopolítica, feminismo y cultural popular. Fue coordinadora de ParticipaLab en 2018 y 2019.



_**ALEJANDRA DE DIEGO BACIERO** es consultora-investigadora en participación, metodóloga y facilitadora. Está especializada en la combinación de herramientas para la mejora de los procesos de comunicación y de gestión de la información. También trabaja en la implementación de procesos de deliberación y toma de decisiones desde una perspectiva tecnopolítica y soberana. Ha sido coordinadora de ParticipaLab hasta 2018.



_**MARCOS GARCÍA** es director artístico de Medialab Prado desde 2014. Entre 2006 y 2014, Marcos García fue responsable del programa cultural de Medialab Prado junto con Laura Fernández. Entre 2004 y 2006 fue responsable del programa de educación de MediaLabMadrid junto con Laura Fernández. Ha participado en foros nacionales e internacionales sobre cultura digital, medialabs, innovación ciudadana y cultura libre.





Experimentos necesarios

Marcos García

Durante los últimos tres años se han desarrollado en Medialab Prado tres líneas de trabajo en colaboración con el Área de Participación, Transparencia y Gobierno Abierto: un laboratorio para experimentar nuevas herramientas y metodologías de participación ciudadana, ParticipaLab; un laboratorio de innovación ciudadana y colaboración público-social, InCiLab; y un laboratorio de datos abiertos y cultura de datos, DataLab.

Esta colaboración entre Medialab Prado –laboratorio ciudadano perteneciente al Área de Cultura–, y el Área de Gobierno como la de Participación Ciudadana, ha supuesto una experiencia muy rica y desbordante que merece un análisis detallado. Por un lado, ha mostrado la utilidad de los laboratorios ciudadanos como lugares de experimentación que pueden contribuir al diseño de nuevas políticas públicas. Por otro lado, esta ha dado lugar a múltiples aprendizajes que deberían servir para definir los siguientes pasos que darán continuidad al trabajo realizado.

¿Por qué Medialab Prado? ¿Qué puede ofrecer el ámbito de la cultura al de participación, y viceversa? Medialab Prado ha desarrollado un modelo de participación orientado a la creación, la experimentación colaborativa y el aprendizaje compartido denominamos laboratorio ciudadano.Este trata de dar respuesta a la necesidad de habilitar instituciones públicas en las que los ciudadanos, a través de iniciativas que ellos mismos proponen y llevan a cabo en equipo, juegan un papel activo como agentes de transformación y mejora de la vida en común.

Los laboratorios ciudadanos prefiguran las ciudades en las que nos gustaría vivir. Ciudades en las que la colaboración entre desconocidos y el apoyo mutuo son posibles. Ciudades inclusivas en las que cualquiera puede desarrollar sus capacidades en la construcción de la propia ciudad. Porque una ciudad más que sus edificios, sus infraestructuras y servicios,



_ *Los laboratorios de cultura en Medialab Prado. Espacio abierto para idear políticas culturales.*

está formada por los vínculos reales y potenciales entre sus habitantes. Es en estas relaciones sociales donde reside la verdadera riqueza de una ciudad. Pero esta riqueza no viene dada, no sucede sola. La oportunidad de vivir juntos viene acompañada del reto de aprender a vivir juntos y de establecer las condiciones de igualdad para que cualquiera pueda tomar parte de la vida en común.

La ciudad de Madrid es muy rica en iniciativas ciudadanas, pero aún hay mucho por hacer. Cuando sentimos la necesidad de poner en marcha programas para la prevención de la soledad no deseada, esto implica que la oportunidad de la ciudad como lugar de colaboración y convivencia está lejos de hacerse realidad. Es por ello que necesitamos instituciones y políticas públicas que contrarresten la inercia que nos conduce hacia el aislamiento y la soledad.

Los laboratorios ciudadanos surgen de la necesidad de experimentar formas de estar juntos y de colaborar. ¿Acaso la política no es otra cosa que tratar de responder a la pregunta de cómo queremos vivir juntos? ¿No deberían las políticas de participación ciudadana ofrecer las herramientas para que podamos abordar esa pregunta de manera colectiva? El ámbito de la cultura ofrece un lugar en el que idear esas herramientas,

probarlas, experimentar, ir aprendiendo de los errores y, al mismo tiempo, ir construyendo comunidades de práctica, de conocimiento, de juego y de aprendizaje y, por lo tanto, ir construyendo ciudad. Necesitamos lugares donde los vecinos se puedan encontrar, para imaginar, experimentar, idear y realizar proyectos que mejoren la vida en la ciudad.

La colaboración entre Medialab Prado y el Área de Participación tenía como objetivo continuar y ampliar algunas iniciativas que ya venían desarrollándose en Medialab Prado. A través de tres laboratorios (ParticipaLab, InciLab y DataLab), que responden a los tres pilares del gobierno abierto (participación, colaboración y transparencia), se ha hecho visible el potencial de la metodología de Medialab Prado para la creación de nuevos prototipos y redes ciudadanas de colaboración. En estos tres años se han llevado a cabo más de 150 prototipos y actividades públicas; se han experimentado nuevos formatos de experimentación colaborativa; se han iniciado colaboraciones internacionales; y se han presentado estas experiencias en múltiples foros locales e internacionales.

Cabe mencionar, a modo de ejemplo, algunas de las iniciativas que se han realizado en estos tres años, así como los 28 proyectos de los talleres internacionales de Inteligencia Colectiva para la Democracia. Entre ellos se encuentra la iniciativa Hybrid Democracy, que ha dado lugar al Observatorio de la Ciudad elegido por sorteo; el grupo Comunidades Propositivas, que sirvió para lanzar la plataforma “Derecho a jugar”; las herramientas para “Legislación colaborativa”; el programa Experimenta Distrito, para implementar laboratorios ciudadanos temporales en cinco distritos de Madrid y que está siendo adoptado por diferentes ciudades del mundo; el proyecto “La escalera”, para activar la cooperación en comunidades de vecinos; la plataforma Madrid Escucha, para facilitar la cooperación entre empleados públicos y ciudadanos; los proyectos del laboratorio de datos como “Historias de Zainab”, que muestra con datos la magnitud del drama de los niños que salen de Siria en busca de una vida mejor; o “Soy de temporada”, un calendario de productos de temporada que hace visibles los momentos en los que consumimos productos importados.

Es fundamental reconocer la labor y el esfuerzo de todas las personas implicadas en hacer realidad todas estas iniciativas. En primer lugar, de todos aquellos que presentaron y pusieron en común sus ideas y los que quisieron sumarse como colaboradores. Estas colaboraciones, y los proyectos resultantes, son la base del funcionamiento de Medialab Prado y no habrían sido posibles sin el equipo de personas específicamente contra-

tado para gestionar los tres laboratorios. Asimismo, fue de suma importancia la labor del equipo de gestión de Medialab Prado y la del equipo de mediación, y todos los mentores, facilitadores y mediadores que contribuyeron a que los talleres, grupos de trabajo y eventos se pudieran realizar.

La experiencia de estas tres líneas de trabajo son semillas de instituciones públicas que, tal vez en el futuro, consideremos dotaciones básicas para cualquier ciudad. Así, nos llamará la atención si una ciudad no cuenta con un laboratorio de participación, una red de laboratorios ciudadanos en los distritos, un laboratorio de experimentación en políticas públicas o un laboratorio de datos.

Los textos que se presentan en esta publicación dan cuenta de la diversidad, la potencia, las dificultades y los aprendizajes de los experimentos realizados en ParticipaLab. Se trata de experiencias valiosas y esperamos que contribuyan a enriquecer las políticas de participación.





Madrid como laboratorio democrático

2015 - 2019

Yago Bermejo & Bernardo Gutiérrez

En mayo de 2011 resonaba en las calles de Madrid un lema "Lo llaman democracia y no lo es". La sociedad había despertado y, tomando conciencia de las limitaciones del modelo de gobernanza imperante, ponía en duda la esencia misma de la monarquía parlamentaria. Si esto no es democracia, entonces ¿cómo es la democracia? La democracia es el gobierno del pueblo, y hay un diagnóstico firme que establece que los representantes electos no consiguen satisfacer totalmente la voluntad del pueblo: sus mandatos están asfixiados por la presión de los medios de comunicación, los poderes económicos y las agendas electorales. El día a día de los representantes electos difiere demasiado del día a día de un ciudadano común. Todo esto pone en cuestión que sí estén interpretando la voluntad mayoritaria de los ciudadanos de manera correcta.

El 15M, continuando procesos previos, transformó a Madrid en un laboratorio de prácticas tecnopolíticas, de nuevas formas de hacer, de nuevas plataformas digitales. Además, el exuberante ecosistema de prácticas ciudadanas y de espacios autogestionados transformó a Madrid en una referencia internacional de los denominados comunes urbanos. Cuatro años después de la eclosión muchas de las personas que estaban en las calles entonces llegan al gobierno de las principales ciudades del país. Madrid comienza así el reto de reinterpretar la democracia; de comenzar a experimentar con diferentes formatos que ponen al ciudadano en el centro del tablero para tomar decisiones; de comenzar a aprender cuáles son los caminos que nos llevarán a otro modelo alternativo.



_ *Deliberación ciudadana para crear proyectos para presupuestos participativos durante el encuentro G1000 Madrid.*

Todos tenemos experiencia en nuestra ciudad. ¿Qué mejores expertos que la ciudadanía que vive la ciudad y la atraviesan todos los días? Permitir que cualquiera tenga la capacidad de discutir, idear y proponer soluciones es la base de la pirámide participativa. El lanzamiento de la plataforma Decide Madrid, en 2015, supuso un antes y un después en las políticas públicas de participación ciudadana. A día de hoy, la plataforma de democracia digital Decide Madrid tiene más de 26.000 propuestas ciudadanas y más de 16.000 proyectos de presupuestos participativos. Dos propuestas ciudadanas y 844 proyectos han sido aprobados para su realización, de los cuales 249 están ya finalizados o en ejecución. ParticipaLab, el Laboratorio de Inteligencia Colectiva para la Participación Democrática, viene acompañando desde el año 2016 el proceso desde la investigación, el diagnóstico, la reflexión y el prototipado. El diagnóstico se realizó mediante el análisis de datos de la participación y la reflexión cualitativa. ¿Cómo? Tratando de incluir las voces más activas e inquietas de nuestra ciudad, pero también las más alejadas del compromiso político; buscando poner a la ciudadanía de a pie en el centro del tablero mediante nuevos métodos de mediación e inclusión; y colaborando con expertos y técnicos en participación, provenientes de todos los lugares del mundo, para ayudarnos a trascender nuestra propia imaginación.

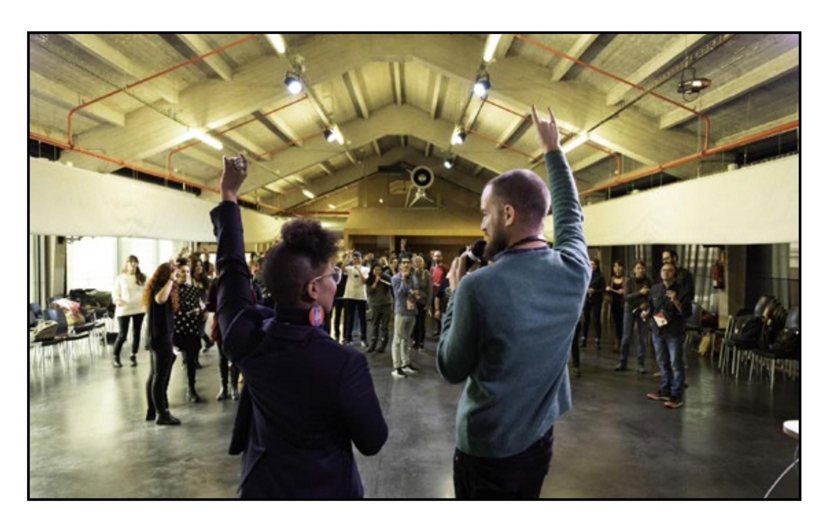
Atreverse a prototipar cambios en los engranajes del castillo de Decide Madrid significa facilitar la autogestión de la iniciativa ciudadana, construir infraestructuras adecuadas para poder colaborar, y deliberar para conseguir propuestas y decisiones de calidad.

La innovación democrática en Madrid ha contado con una infraestructura física y conceptual excepcional: Medialab Prado. Un espacio cultural abierto al público que funciona como una institución invertida, es decir: el usuario no viene a digerir productos culturales, sino a colaborar para crear. Es un espacio para hacer y construir en colectivo para pensar mejor; para generar conocimiento libre, hallazgos y aprendizajes que puedan ser reutilizados y modificados en cualquier otro lugar para el bien común de nuestras sociedades.

Medialab Prado, hogar de ParticipaLab, ha sido un espacio vivo, un laboratorio desde el cual investigar haciendo. Un espacio en el que se han dado cita algunas de las prácticas, colectivos, personas e instituciones más vanguardistas del mundo en el campo de la innovación democrática. ParticipaLab, ayudando a mejorar la plataforma Decide Madrid, y enriqueciendo las políticas públicas de la ciudad, ha colocado su granito de arena para la democracia global del futuro. Desde ParticipaLab hemos trabajado con *big data*, con comunidades propositivas, con *hackatones* cívicos. Hemos investigado sobre narrativas de la participación, sobre dinámicas *on/off,* sobre participación política con niños y adolescentes. Hemos albergado una Residencia Hacker[1]. Hemos ayudado a consolidar la deliberación y el sorteo en la política pública del Consistorio. Hemos intentado conectar, sin temor a fracasar, redes y territorios. Hemos aprendido, escuchado y enseñado. Y hemos contribuido a consolidar a Madrid como una de las puntas de lanza globales en el ámbito de la innovación democrática.

Así, mientras ParticipaLab ponía el foco en las nuevas fronteras democráticas, la ciudad de Madrid bebía de las múltiples escalas, capas, proyectos y ámbitos de la participación política. La ciudad de Madrid puso en marcha una contundente política de descentralización de la ciudad. Este ejemplo de democracia distribuida en Madrid se visibiliza en la distribución misma de sus presupuestos, gracias a la cual los distritos multiplicaron sus recursos o proyectos de gestión cultural (el área Madrid Activa pasó a

1 'Tecnologías de la participación. Documentos finales Residencia Hacker', Medialab-prado.es, www.medialab-prado.es/proyectos/tecnologias-de-la-participacion-documentos-finales-residencia-hacker.



_ *Richard Barttlet y Claudina Sarahe en la edición de 2018 de los talleres de Inteligencia Colectiva para la Democracia.*

llamarse Madrid Distrito). Los Presupuestos Participativos, cocinados en Decide Madrid, han posibilitado una efervescente red de comunidades propositivas en los 21 distritos de la ciudad. Al mismo tiempo, la puesta en marcha de los Foros Locales fue una apuesta importante para descentralizar el poder y la participación de la ciudad. El Consistorio cedió también diferentes espacios para la autogestión ciudadana, como son el Espacio Vecinal Arganzuela (EVA), el Palacio Sueca o Playa Gata. Con proyectos como Experimenta Distrito[2](laboratorios ciudadanos itinerantes) o el proyecto M.A.R.E.S la capital española está redibujando su tejido barrial, sus relaciones económicas y la implicación de la ciudadanía en la toma de decisiones. Muchos de estos proyectos han circulado por Medialab Prado.

La democracia del futuro es un acontecimiento emocionante y se está diseñando justo en este momento. Cada ciudad, cada región o cada estado, en manos de gobiernos irreverentes, deben recoger el relevo. Este libro es una colección de artículos de varios de los aventureros y aventureras que nos han acompañado durante estos años. Solo la experimentación nos hará seguir aprendiendo. Aquí están nuestros hallazgos.

2 Experimenta Distrito es un proyecto del InciLab de Medialab Prado. Para más información ver: experimentadistrito.net.





La participación hecha código

Pedro Álvarez

Transformar los mecanismos de participación ciudadana no es solo una cuestión de gestión: implica además un cambio de paradigma. Esta reformulación necesaria puede resultar en una manera poderosa de cambiar el rumbo de las políticas públicas de una ciudad. Septiembre de 2015: nada más comenzar la legislatura de Ahora Madrid, se produjo una de las audacias más sorprendentes de los últimos años. Casi sin tiempo para asentarse en el gobierno de la ciudad, la nueva Área de Gobierno de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto consiguió acordar con el partido que apoyó la investidura (el Partido Socialista Obrero Español, PSOE) la puesta en marcha de un nuevo dispositivo tecnopolítico de participación: Decide Madrid.

Pero este hito, quizá desdibujado más adelante por la marcha del propio proceso institucional y la escasa reapropiación ciudadana de la plataforma (aún no se ha constituido como el mecanismo político masivo que podría ser), no sería posible sin una encomiable y fundamental labor llevada a cabo por el equipo de *hackers* contratado para ponerse a cargo del proyecto de *software* libre, bautizado como CONSUL. El salto dado con la irrupción de este *software* es tan relevante que impulsó, a su vez, a otros municipios a adoptar y personalizar sus propias plataformas y, en muchos casos, a dar comienzo a otros proyectos propios de desarrollo. Así, las múltiples alianzas y una clara estrategia de expansión son algunas de las virtudes en las cuales se ha sustentado el proyecto CONSUL.

Contar en el Ayuntamiento con un equipo altamente cualificado que esté a cargo de una novedosa plataforma de participación no sería lo suficientemente significativo si no hubiera además una clara búsqueda de contribución abierta en el proyecto. Desde el primer momento, se aceptaron mejoras y cambios propuestos desde la comunidad de usuarios. Es interesante detenerse a valorar lo alejados que pueden estar estos dos mundos: en primer lugar, tenemos la gestión tecnológica, basada en la privatiza-

ción de recursos públicos y la implementación de servicios a través de licitaciones a grandes consultoras; y en segundo lugar, está el mundo de la generación de un desarrollo propio, libre y con voluntad de apertura.

De este modo, en 2015, muy al inicio de su desarrollo, el *software* libre CONSUL fue publicado en GitHub, una conocida plataforma de desarrollo de *software* libre, inaugurando así un espacio potenciador de contribuciones de la ciudadanía dentro de una infraestructura clave del Ayuntamiento de Madrid: algo insólito e impensable hasta ese momento. Este gesto tan modesto y tan transformador merece ser puesto de relieve.

Los números saltan a la vista. Hoy por hoy, el proyecto cuenta con casi 500 *forks*[3], de los cuales muchos son contribuidores activos al código fuente de CONSUL. Los contribuidores al código son otros gobiernos o entidades (A Coruña y Quito), empresas (ASPGems y Populate Tools) o aportadores altruistas como Javier Martín[4] o Marko Lovic[5]. Cabe destacar los altos niveles de validación que tiene el código por parte de los diferentes sistemas que atestiguan su calidad.

Hasta donde nos es sabido, la ingente cantidad de conocimiento, particularmente la producción tecnológica surgida por iniciativa del Ayuntamiento de Madrid, ha sido tradicionalmente encapsulada dentro de contratos opacos. De estos contratos, es difícil rescatar una mínima traza de cómo se han producido esos desarrollos, sean interfaces, sistemas de gestión o cualquier plataforma *software* usada hoy en día por el Consistorio. De forma diametralmente opuesta, el uso de una plataforma de desarrollo de *software* usada por miles y miles de proyectos de *software* libre en todo el mundo, como es GitHub, ha permitido una auditoría completa y continua del código, facilitando la comprensión de su funcionamiento y alejando al mismo tiempo el uso de malas prácticas. Pero además, en este modelo, se establece de forma natural una forma de recibir contribuciones desde la comunidad de usuarios y desarrolladores, atrayendo talentos y capacidades que difícilmente surgirían en procesos de desarrollo privativos y monolíticos, como bien explicó Eric S. Raymond en *La catedral y el bazar* en 1997[6].

3 Un *fork* es una copia de trabajo del código utilizada para contribuir al proyecto principal, personalizar el *software* o incluso crear proyectos divergentes.

4 Ver: github.com/javierm.

5 Ver: github.com/mlovic.

6 Eric Steven Raymond, *The Cathedral and the Bazaar*, Thyrsus Enterprises, 2000.



_ *Imagen correspondiente al encuentro Ciudades Democráticas 2017, celebrado en el Teatro Español de Madrid.*

Por supuesto, la elección de un desarrollo abierto se inscribe en una tendencia general incipiente de la que otras instituciones han sido pioneras y en la que cabe encontrar apuestas políticas de gran calado y valentía. Así, otras administraciones han aplicado una clara estrategia de transformación tecnológica desde la perspectiva del *software* libre. Pongamos por caso el programa de contribución, elaboración de políticas y manejo de datos de infinidad de agencias del gobierno de EE.UU.[7] o el proyecto de Open Data del Gobierno de Aragón[8]. Es deseable que CONSUL marque una tendencia en la política tecnológica del Ayuntamiento de Madrid.

La apertura de CONSUL no solo la encontramos en la publicación del código en una plataforma como GitHub, sino también en muchas acciones de escucha y trabajo colaborativo. De este modo, se han llevado a cabo sesiones abiertas con los desarrolladores del proyecto en Medialab Prado, denominadas #CodingMadrid, en las que se ha podido impulsar el desarrollo del módulo de legislación colaborativa o la APi pública. Una de las sesiones de #CodingMadrid estuvo dedicada a algo verdaderamente encomiable:

7 Ver: government.github.com.

8 Ver: github.com/aragonopendata.

probar el sistema de “La Gran Votación”[9]. No podemos olvidar tampoco hacer mención a los diferentes proyectos acogidos en la convocatoria abierta de “Inteligencia Colectiva para la Democracia”, los cuales han impulsado, por destacar algunos, la propia página y el sistema de foros de la comunidad CONSUL project, espacio del que carecía hasta el momento.

El proyecto CONSUL ha supuesto un avance extraordinario en la transformación de las interfaces de interacción entre la ciudadanía y el gobierno de la ciudad. Sin embargo, el acierto de la rápida capacidad de despliegue de algo tan complejo ha terminado por dejar de lado otras importantes cuestiones. Es el caso de la propia gobernanza del proyecto, muy debilitada sin la constitución de alguna institución específica[10] que tenga como fin mantener el futuro del código dentro de un marco del bien común. Este dispositivo es esencial para atajar posibles apropiaciones tramposas o blanqueadoras de políticas indeseables, entre otras.

Así, la estrategia internacional del proyecto CONSUL, que se ha visto plasmada en una gran penetración, por ejemplo, en América Latina (véase la distribución territorial en la web *consulproject.org*[11], ha hecho que la plataforma sea implantada en ciudades con gobiernos de culturas democráticas muy dispares. Esta expansión global ha supuesto una cobertura muy alta en la localización[12], incluso insólita para algunos idiomas y territorios como el chino (93%), persa (65%) o polaco (¡al 100%!), por mencionar algunos casos relevantes. Esta cuestión se enmarca en un debate pertinente y nunca agotado en los círculos de defensores del *software* libre. Este, para serlo, no debe tener restricciones de ningún tipo. El uso de un *software* libre por un gobierno ilegítimo o malintencionado no tendría por qué suponer ningún problema. Sin embargo, tal y como observó Richard M.

9 Para más información, ver “Resultados de la primera votación ciudadana”, en la página web de Decide Madrid.

10 Mientras se editaba este texto, se anunció en Twitter la creación de una fundación denominada CONSUL DEMOCRACY, por parte de las siguientes entidades: Access Info Europe (España), Fundacja ePanstwo (Polonia), Netwerk Democratie (Países Bajos), Open Source Initiative (EE.UU.), Mehr Demokratie (Alemania), Digidem Lab (Suecia), and Danes je nov dan (Eslovenia). Esta noticia abre la posibilidad a una nueva forma de gobernanza, quizá más abierta a los distintos *forks*, y desde luego está en la buena vía de la consolidación como ha sido el caso de otros proyectos con sólidas fundaciones detrás, garantes de su devenir y Custodias del código como un bien común.

11 Ver: consulproject.org/es.

12 La localización mide el nivel de adaptación del *software* a los caracteres, alfabetos y códigos lingüísticos de un idioma.

Stallman[13] en la visita que hizo a Madrid en 2018, dado el crucial objetivo de este *software* en concreto, sería conveniente "educar a los ciudadanos" para denunciar a los gobiernos que usan CONSUL "como un disfraz", y crear algunos mecanismos de control para la formación de un ecosistema sano y una comunidad potente alrededor del mismo.

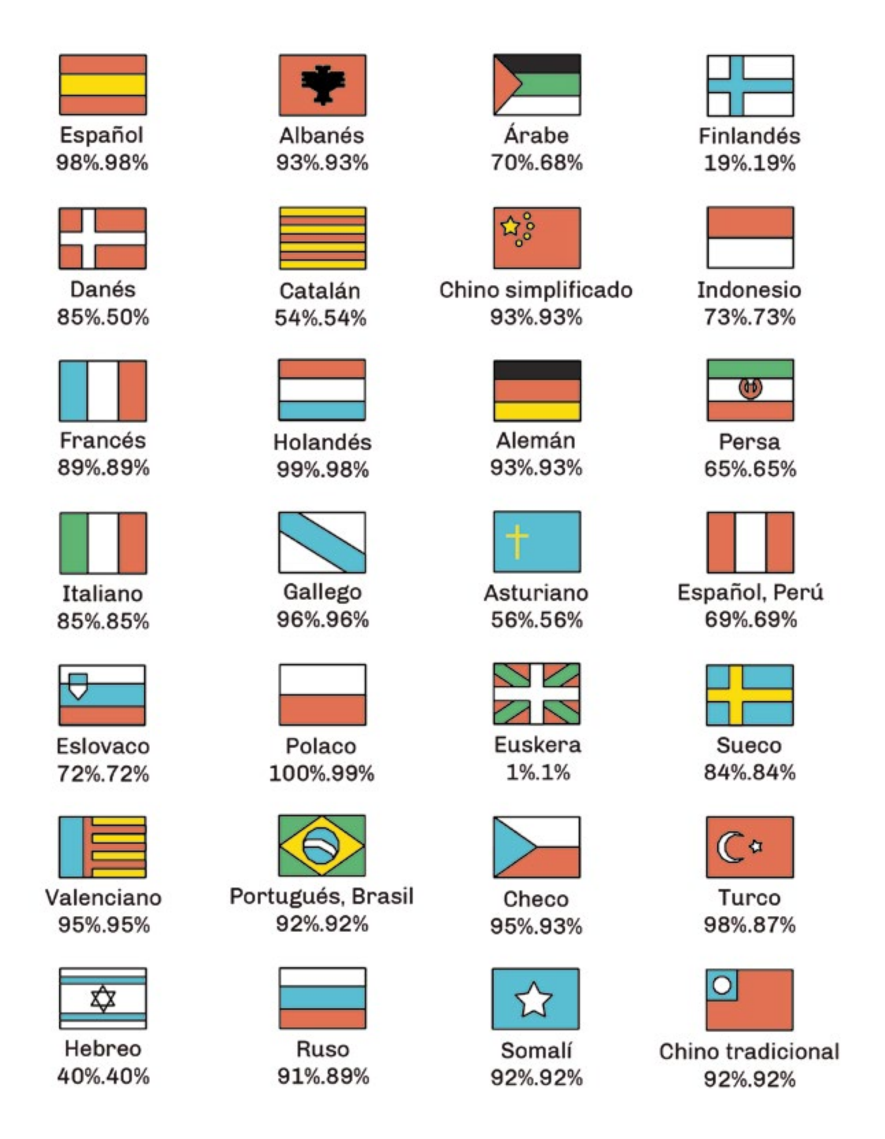
Este difícil equilibrio entre la centralización del desarrollo, con un mando único sobre la hoja de ruta, o la apertura de su diseño a otros agentes de la comunidad es habitual en muchos proyectos de *software* libre. Sin embargo, en el caso que nos ocupa, es más dudosa la justificación de mantener de una forma tan férrea el *core* del proyecto, particularmente si tenemos en cuenta ese rico ecosistema internacional de ciudades que se encuentran cada año en CONSULCON[14], la conferencia internacional donde se reúnen los gobiernos de las instituciones donde está implantada la plataforma, así como la comunidad de desarrolladores e investigadores a su alrededor.

Con un desarrollo paralelo en el tiempo y en una lógica de competición con CONSUL, se demostró como útil y avanzado el modelo de gobernanza de "Decidim" (otro proyecto de *software* libre para la innovación democrática, surgido inicialmente a partir de CONSUL), gracias al cual se ha conseguido constituir un instrumento jurídico y político independiente (al menos en parte) de la institución que propició su puesta en acción:el Ajuntament de Barcelona.

Estos dos modelos de entender no solo la participación, sino también el modo de ponerla en marcha, han propiciado un debate muy interesante entre los círculos más especializados e involucrados en este tipo de plataformas. El resultado de esta carrera es incierto. Y precisamente al ser planteado así, como una carrera, lastra el proceso desde el principio (por manifestar una cultura de la testosterona y del "que gane el mejor"), y no deja más vía de solución que la planteada por Audrey Tang en una conversación con Raimond García durante el taller de prototipado colaborativo "Inteligencia Colectiva para la Democracia 2016": después de separarse como *forks*, difícilmente habrá convergencia si no es por medio de la desaparición de uno de los dos proyectos. Por el contrario, estos se consolidarán como dos proyectos claramente diferenciados.

13 Ver entrevista a Richard Stallman en la página web de Medialab Prado.

14 Ver: consulcon.org.



_ *En la ilustración podemos apreciar el grado de localización del software CONSUL para distintos países. El primer porcentaje especifica el nivel de términos traducidos y el segundo el grado de aprobación. Infografía: Daniel Sánchez.*

Para afrontar los próximos pasos, además de una serie de alianzas internacionales, se deberá afrontar de alguna forma la adopción de sistemas de inteligencia no humana, capaces de ofrecer solución a muchos de los problemas identificados en las plataformas digitales de participación. Si bien una de las claves es la escala, al estar apelando a un orden de magnitud mayor de los espacios presenciales de participación, no debemos olvidar lo compleja que esta resulta y la infinidad de problemas derivados de ella. Por esta razón, la implantación de sistemas capaces de generar listados o visualizaciones complejas, a partir de mecanismos de generación automática y basados en aprendizaje autónomo, puede ser una de las vías para la consecución de plataformas más modernas y exitosas. Si además esta se plantea en combinación con alguna forma de asunción de inteligencia colectiva, no se puede desdeñar el gran valor de la aportación activa de miles de interacciones y cómo a través de procesos *ludificados* se pueden conseguir insumos que permiten ordenar, clasificar o hacer más inteligible los contenidos y propuestas de estas plataformas.

El futuro, siempre inalcanzable como diría Joe Strummer, está lleno de grandes retos que quizá un *software* pueda cubrir en parte. Esto es: aun cuando un proyecto de *software* libre emerge como un mecanismo para democratizar la ciudad, si su puesta en marcha no tiene una apuesta política y decidida detrás, este puede quedar como un ejercicio fallido de innovación. Por eso, desde una perspectiva tecnopolítica, muy probablemente el mayor recorrido esté aún en las cuestiones políticas y no tanto en el desarrollo tecnológico en sí.



_ *Equipo del proyecto Consul Going World Wide seleccionado para el taller Inteligencia Colectiva para la Democracia 2017. Coordinadora: Vanessa Tonini & Digidem Lab (Brasil & Suecia). Colaboradores: Petter Joelson, Jon Skjerning-Rasmussen , Adriana Alvarado García, Bruno M.Chies.*



_ *Portal del proyecto consulproject.org en el cual se destaca los organismos supranacionales que colaboran con el proyecto.*




con
noonan

Acción colectiva, aprendizajes y Decide Madrid

Margarita Padilla

Se levanta el telón. En el centro de la escena aparecen el concejal de participación y algunas personas con cara de ser técnicas o asesoras de las áreas del ayuntamiento y de las juntas de distrito. Por allá se ve a un vocal vecino y gente de las asociaciones que tienen pinta de ser del foro local. Yendo y viniendo, por todos los lados, surge un batiburrillo de activistas, algún que otro hacker, los de los huertos urbanos, las de los grupos de crianza... Y un montón de gente que casualmente pasaba por allí. ¿Cómo se llama la película? Decide Madrid.

Como en uno de esos divertidos encuentros de improvisación teatral, en los que un grupo de actores y actrices tienen que improvisar una escena a partir de una consigna dada, sin ningún tipo de ensayo ni preparación previa, aparece un montón de gente que ha recibido la consigna "Decide Madrid". ¿Alguien tiene idea de lo que se supone que tenemos que hacer? ¿Quién va a tomar la iniciativa? ¿Cómo se irá construyendo la situación? ¿Cuáles serán la trama y el desenlace para que esto tenga un poco de fuste?

Abajo, en el patio de butacas, está la ciudadanía, crítica con sus gobernantes y desencantada de tanta inflación participativa; y, por supuesto, en los palcos, sin quitar ojo, la oposición política.

La acción colectiva sabe mucho sobre cómo autoorganizarse para construir el sentido de lo que pasa. El 15M, sin ir más lejos, logró enunciar que "no es una crisis, es una estafa", dando un vuelco crítico a las explicaciones culpabilizadoras que decían que esto te pasa "por querer vivir por encima de tus posibilidades".

La acción colectiva también sabe cómo construir solidaridad y apoyo mutuo. Lo vemos en la PAH (Plataforma de Afectados por la Hipoteca), en las redes de solidaridad con personas emigrantes o refugiadas, en los centros sociales okupados…

Pero ¿qué pasa con la acción colectiva cuando los movimientos municipalistas cristalizan en una candidatura cuyo proyecto político aboga por "un cambio y un gobierno más honesto, transparente, democrático, participativo y que se preocupe por las necesidades reales de la gente"[15], y cuando esa candidatura entra en el ayuntamiento?

Desde la convicción de que una nueva cultura de acción política está emergiendo, el Área de Participación apuesta por abrir lo digital con una línea roja muy clara: Decide Madrid va a ser una institución radicalmente libre de representaciones. Conecta, así, con la confianza de que sí es posible que la acción colectiva desafíe a los poderes constituidos y transforme radicalmente la acción política de masas tal y como la hemos conocido en el siglo XX. Obviamente, se trata de una apuesta a futuro y sin garantías.

Pero la cosa no iba a ser tan fácil, dado que el desmantelamiento de lo público, la exclusión, el empobrecimiento y el abandono, fruto de las políticas neoliberales, han hecho mella en la ciudad de Madrid, generando una escalada de problemas de imperiosa necesidad inmediata para los que las ofertas de participación se perciben como un escarnio: *¿tengo que "participar" para conseguir una beca de comedor? ¿En una dinámica de competencia, qué proyecto es tan o más urgente que el mío? ¿Es que ya no tengo derechos garantizados? Mi vida es precaria, no tengo tiempo ni energías para participar.* Es así como Decide Madrid se envuelve en un murmullo de insatisfacción y desafecto o, por lo menos, de escepticismo.

¿Significa esto que Decide Madrid es un proyecto fallido? En mi opinión, no exactamente puesto que, lejos de ser un espacio digital para una participación armoniosa y ecuánime, Decide Madrid es, en sí mismo, y como todas las instituciones capaces de un cierto poder, un espacio de conflictos.

¡Pues vaya gracia! Me dirá el lector o la lectora. Sin embargo, mirándolo desde otro lado, ¿puede haber alguna transformación sin conflicto? Desde mi punto de vista, lo que puede convertir Decide Madrid en un espacio

15 ahoramadrid.org/ahora-madrid.



_ *Participantes del proyecto Fuencarral Experimenta, desarrollado por el InciLab, el laboratorio de Innovación Ciudadana de Medialab Prado.*

interesante es que el tipo de conflictos que abre, y los procesos solidarios, empoderadores y transformadores que estos conflictos generan, pueden llegar a ser interesantes y transformadores.

Es cierto que la ejecución de los proyectos aprobados en Decide Madrid muchas veces no responde a lo que se pensaba que iba a ser, pero ¿no es interesante que personas técnicas tengan que vérselas con proyectos elaborados directamente (y quizás, desde su punto de vista, "mal" elaborados) por las personas que quieren o necesitan eso que piden?
Es cierto que en ocasiones las propuestas pueden llegar a ser caóticas o contradictorias, pero ¿no es transformador e interesante que en Madrid se haya abierto un espacio de participación en el que las decisiones ciudadanas son vinculantes para el Ayuntamiento?

Es cierto que Decide Madrid está muy alejado de los sueños tecnopolíticos nutridos al calor del movimiento de las plazas, pero ¿no podría ser transformador e interesante que los movimientos tecnopolíticos tomaran Decide Madrid como un espacio de experimentación sobre cómo se delibera en lo digital, sin la presencia de cuerpos ni territorios, cómo se construye

coherencia en modelos distribuidos[16] o cómo se aborda la brecha digital? El proyecto "Patios para crecer jugando"[17], por ejemplo, fue presentado en los presupuestos participativos del año pasado. Además de proponer una transformación colaborativa de los patios escolares, las personas promotoras se plantearon un problema: cómo darle la vuelta a las dinámicas competitivas que se generan en la "lucha" por los recursos. Al hilo de este problema, presentaron un proyecto para TODOS los colegios del distrito y no solo para "mi" colegio o para los de "mis amigas". Aunque en ese cole no quieran colaborar o no estén participando en el proyecto, también se merecen un patio para crecer jugando. Es así como el proyecto experimentó con una apuesta ética: o todos o ninguno. La acción colectiva consiguió no solo los 500.000 euros para la ejecución, sino también algo no menos importante: revertir las dinámicas de competencia entre colegios que las políticas educativas han levantado en la pública, en un mercadeo que considera a las familias como clientes a captar. *O todos o ninguno* fue la línea ética que abrió la oportunidad para construir ese "todos". Claro que todo eso pasó porque la acción colectiva no se limitó a la participación *online*, sino que trabajó para crear lo común en el territorio.

Ciertamente, la participación no es un espacio pacificado que soluciona todos los problemas. Más bien es, en sí misma, un nuevo problema: el problema que pone encima de la mesa la dimensión técnica de la democracia o, si se me permite el palabro, la dimensión tecnopolítica de la vida en común.

16 El modelo distribuido consiste en una descentralización extrema. Cualquier nodo de una red puede conectarse con otros nodos sin pasar por el centro: es.wikipedia.org/wiki/Red_distribuida.

17 Propuesta "Patios para crecer jugando" en Decide Madrid: decide.madrid.es/presupuestos/presupuestos-participativos-2018/proyecto/11875.

Quiere a
...AURA ♡

...ema ...s de barrio
SACAR quiere
la cultura a la calle

Equipo de rugby femenino decide:
Queremos espacio público feminista

Elena...
Actividad...
intergenera...

Jacinta decide
Bailes de salón
en el espacio público

Gloria decide
platos p...
bailes...

Osvaldo decide
cocinar en el espacio público

Nico decide
+ parques para dinosaurios

Reichel decide
+ colores en la calle

...MAÉ
...ECIDE

Manolo decide
canchas de basquet

Belen decide
más música clásica en la calle

Sandra decide
exposiciones en el barrio

Antonio decide que quiere carril bici en Fuencarral

Susana decide
quiero parques para jugar

Sara estuvo aquí

Fuencarral decide

HUERTA ERAL DECIDE + HUERTOS URBANOS

QUEREMOS HACER CARRERAS en las ACERAS LOS DOMIN... GO...

... DECIDE ... ades ...CIONA ...ES ...ara ...

CARMEN por un barrio inclusivo

MATHILDA DECIDE EDUCACIÓN A LA CALLE!

VECINOS SANTA ANA DECIDEN queremos más iluminación en las PLAZAS

MAURO DECIDE mejorar la accesibilidad en el MERCADILLO DE LOS MIÉRCOLES

Alba Decide quiero conciertos y arte en las plazas

CARLOS DECIDE Desfibriladores en el barrio

SUSO DECIDE una fiesta gigante para ir al cole

RAMÓN DECIDE QUE HAYA MÁS ESPACIOS PARA PERROS

SAMUEL DECIDE QUE GANE SIEMPRE EL ATLETI

Ciudad *amateur*, ciudad con amor

Territorios para la proposición política

Raquel Congosto & Maé Durant

La Arquitectura "Made in Madrid", con mayúsculas. Una fantasmagoría. Un fósil con un pasado de delirios muchas veces faraónicos. Asignaturas impartidas en las facultades como 'construcción', 'urbanismo', 'estructuras' o 'instalaciones' parecen casi obsoletas para la *ciudad real*, cuyas dificultades habitamos. Nuestro terreno de juego es una ciudad rompeolas, compleja y diversa. Un modelo de desarrollo urbano en la última década que se podría resumir así: apenas se construyen inmuebles al tiempo que hay demasiados contenedores vacíos (150.000 viviendas vacías según cifras municipales), demasiados metros cuadrados sin uso, demasiadas infraestructuras abandonadas y demasiadas personas desahuciadas y cada vez más precarizadas en una ciudad fragmentada, con graves desequilibrios territoriales y sociales.

La academia, mientras tanto, se ha centrado en promover un modelo único de arquitecto y de arquitectura, verbigracia, el arquitecto estrella y la arquitectura como espectáculo. Algo que en la realidad española se presenta con un Norman Foster transparente para Madrid[18], una *City of Culture*[19] de Peter Eisenman abandonada frente a Santiago de Compostela, un Frank Gehry para revitalizar Bilbao o un Santiago Calatrava tras otro frente a cada puerto del Mediterráneo. Siguiendo la estela, las ideas dominantes de la Arquitectura en Madrid nos invitan a idear megaproyectos que no tengan en cuenta la inversión económica, la huella medioambiental o cuestiones tan básicas como las necesidades e intereses reales de las personas que habitan y/o transitan los lugares a transformar. Lo importante, sencillamente, es petarlo mucho como nuestros ídolos de las

18 Referencia a la propuesta del estudio del arquitecto para Madrid. Más información: www.elmundo.es/madrid/2018/06/20/5b2a4b63e5fdea7e6c8b4675.html.

19 Información sobre el proyecto: eisenmanarchitects.com/City-of-Culture-of-Galicia-2011.

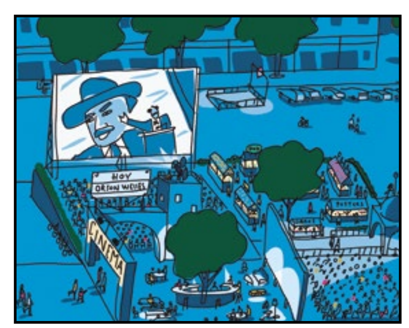
revistas, según nos explicaban muy ufanos unos *señoros* en la academia. Concursos internacionales que premian la capacidad inhumana de producción sin que a nadie se le ocurra preguntarse si de verdad hace falta un espacio escénico de 2.500 metros cuadrados entre los invernaderos y desiertos de Níjar.

En 2005, la arquitectura española llega al MoMA de Nueva York con la exposición "On site". Se muestra al mundo como una poderosa marca internacional preparada para lo más grande, para hacer los centros de interpretación más fascinantes, los Programas de Actuación Urbanística (PAU) más experimentales y las torres más altas. Lo que pasó después, ya lo sabéis: las hipotecas basura y el ciclo de acelerada burbuja especulativa provocaron el desplome del sector de la construcción, llevándose por delante, como un tsunami, todo lo demás. Y lo que pasa cuando todo se cae y es barrido por una gran ola es que hay que volver a levantarlo. O quizá no. Tal vez estemos en un momento tan interesante como urgente para hacer arquitectura. Al fin y al cabo, necesitamos producir imaginarios que resuelvan cómo queremos vivir y relacionarnos. El ruido nos impide pensar y crear en común ciudades que nos cuiden. Ciudades para la vida reproductiva que atiendan como prioridad las necesidades humanas y del planeta. Y quizá, sospechamos, no haga falta construir edificios para lograrlo.

Un 15 de mayo de 2011, desde la calle Preciados de Madrid, podías mirar hacia Callao y ver el chiringuito de El Corte Inglés. También podías asomarte a la puerta del Sol y dejarte enamorar por la "Acampada Sol", por la esperanza colectiva de los cualquiera. Fue una gran protesta pero también la producción colectiva de un prototipo de ciudad cuidadora. Gracias a la pasión por los procesos de participación y creatividad social, las dos mujeres que firmamos este artículo hemos salido a la calle como aventureras, inventoras y diseñadoras inexpertas, dispuestas a enamorarnos de nuestra ciudad agónica; dispuestas a hacer otro tipo de arquitectura que sea capaz de escuchar, acoger y dar respuesta a las necesidades reales de las personas: ya sea al crear artefactos para medir la calidad del aire, cocinas autosuficientes rodantes; al convertir un espacio vacío en una zona verde, solares abandonados en plazas; o cuando transformamos vallas de obra en galerías de arte.

Hemos sido partícipes de maravillosas iniciativas ciudadanas y en cada una de nuestras intervenciones procuramos que las personas, y no el sistema productivo, sean el centro: ¡que se pare el mundo que primero es-



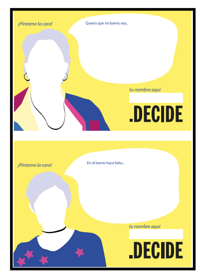


_ *Imaginarios de transformación de la plaza por ejes temáticos: renaturalización (zonas verdes), juego (infancia), cuerpo y movimiento (salud), bicicleta (movilidad sostenible), cine (cultura), por @marcuscarusart.*



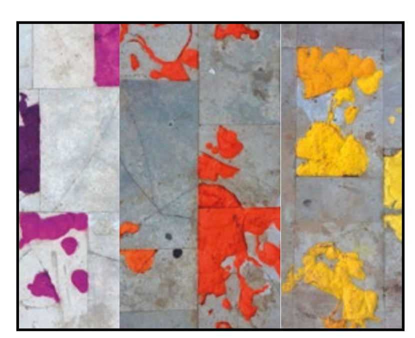

_ *Retratos personalizados: acciones de recogida de propuestas personalizadas a los/as participantes y miembros de Plena Inclusión, por @ marcuscarusart.*



_ *Postales personalizadas: acciones para el desarrollo de la identidad gráfica del proyecto, las postales funcionan como herramienta de difusión, recogida de propuestas e imagen personalizada, por @marcuscarusart.*

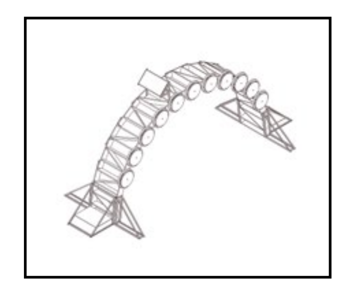
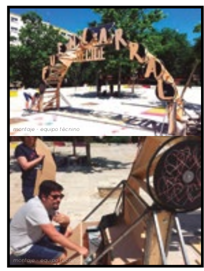




_ *Arte suelo: acciones de recuperación del solado de la plaza con participación infantil personalizada con elementos existentes en la plaza e intervenciones artísticas con @e1000__.*




_ *Hinchable colectivo: artefacto lúdico construido colectivamente que sirve como espacio de encuentro y de juego donde visibilizar propuestas ciudadanas, construido con @ConjuntosEmpaticos, Plena Inclusión y participantes.*


_ *Rótulo-arco: artefacto lúdico desmontable y autosuficiente con sistema de carga de dispositivos, sistema de sonido e iluminación a través de paneles fotovoltaicos, construido con la colaboración de @carpinteriaexpandida, instalaciones ecológicas con @CreaticaONG y montado con la ayuda de Guillermo Diego y Rafael Munhoz Mansano Siqueira.*

tamos las personas! Como dice Antonio Lafuente, la ciudad *amateur,* esa palabra tan bonita, no significa únicamente una ciudad de los no expertos. Es la ciudad que ha sido hecha "con amor".

Celebramos el lanzamiento de la plataforma digital Decide Madrid, sin duda una herramienta con un gran potencial para que la ciudadanía vuelva/volvamos a recordar a los políticos y a la esfera pública que la ciudad —¡ejem!— también es nuestra, y que, por tanto, tenemos derecho a participar en la deliberación y ejecución de sus presupuestos públicos. En nuestra opinión, a esta herramienta con tanta potencia tecnológica aún le falta un poco de trabajo en el territorio para aumentar su alcance y ser del todo efectiva sin que se produzcan brechas que dejen afuera a las personas que ya estaban en los márgenes o en las situaciones más periféricas respecto al poder decidir y el poder actuar. Por eso, cuando de la mano del Medialab Prado empezamos a desarrollar el proyecto Ciudad Decide[20] para implementar una capa física de Decide Madrid, nos pareció una iniciativa muy sugerente. El distrito señalado para salir al fresco con nuestro prototipo fue Fuencarral, por lo que nuestro proyecto recibiría el nombre de Fuencarral.Decide. Nos arremangamos y comenzamos a buscar, registrar y ordenar. Por un lado, queríamos conocer los tejidos vivos del barrio que pudieran ser potenciales aliados. Por otro, investigamos los espacios públicos degradados más estratégicos. Así, encontramos una plaza muy transitada a la salida del metro de Fuencarral que sería el escenario elegido para el piloto. A partir de ese momento comenzamos con acciones de carácter lúdico y artístico. Por ejemplo, una de nuestras primeras acciones fue realizar retratos en vivo de los y las vecinas, quienes se convirtieron en protagonistas de la comunicación de las siguientes acciones y actividades del proyecto. En postales, carteles y exposiciones en el espacio público aparecía Amparo, que quería un barrio más inclusivo; y Lidia, que echaba de menos más cultura en la calle; y Nico, que quería dinosaurios en las plazas; y Jorge, padre de dos peques, que imploraba carriles bici para llevar a sus niños de paseo los domingos.

Creamos colectivamente una nueva zona de juegos infantiles. También construimos un gran arco energéticamente autosuficiente para poner música y hacer fiestas portátiles. Al tiempo, construimos e instalamos un hinchable de propuestas que decoramos con las vecinas, los niños y las y los jóvenes de "Plena Inclusión", quienes enseguida se convirtieron en

20 Más información sobre el proyecto: www.medialab-prado.es/proyectos/ciudaddecide.

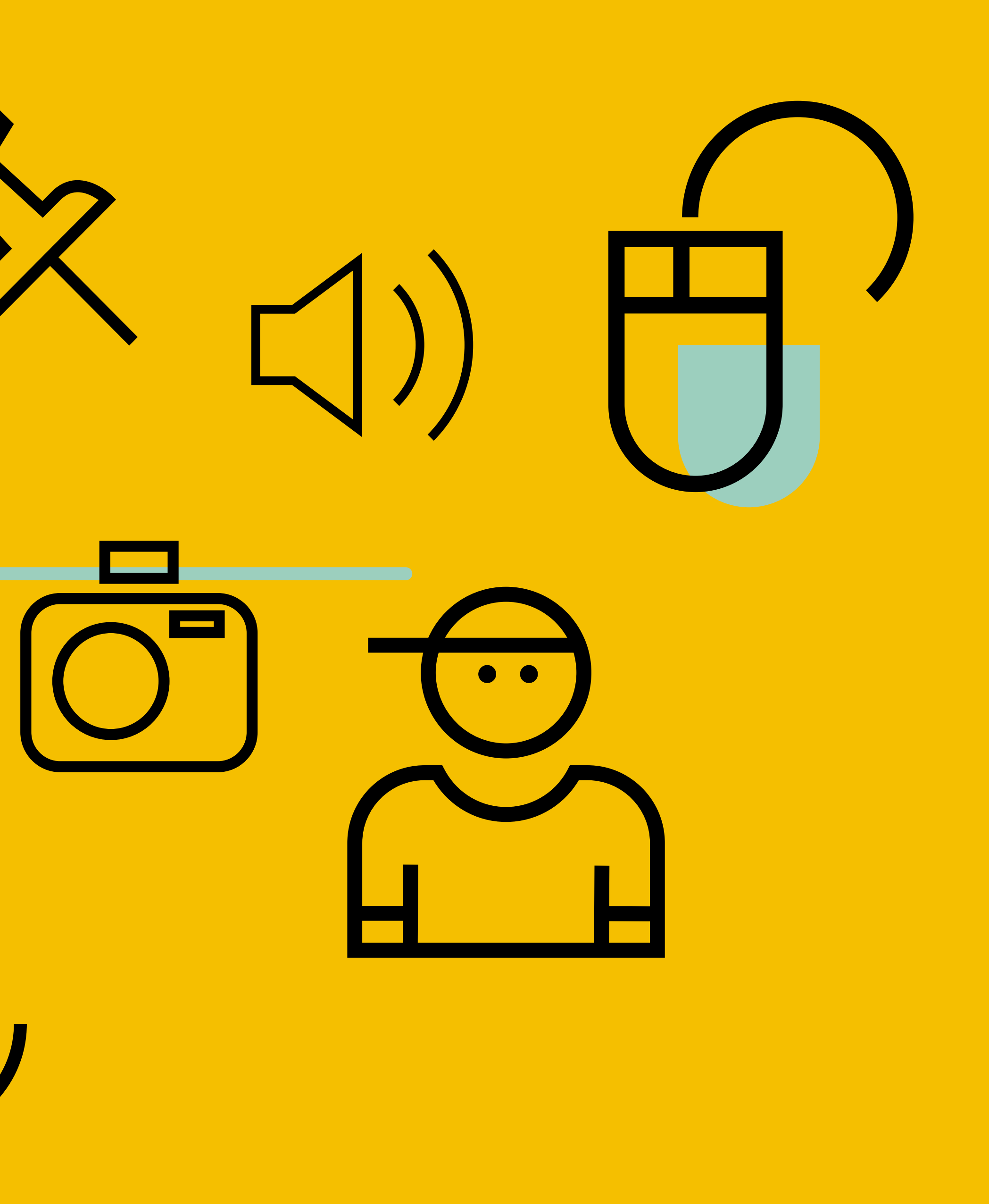
aliados fundamentales. Las actividades que íbamos programando fueron una forma de favorecer dinámicas colectivas colaborativas que finalmente revitalizaron un espacio público degradado, transformado, aún temporalmente, en un espacio de diálogo y encuentro.

A pesar de la red tejida y del diálogo con múltiples comunidades, el objetivo inicial del proyecto (conseguir propuestas para subirlas a la plataforma Decide Madrid) se escurría. De alguna manera, las dinámicas del territorio, la complejidad de los diálogos entre colectivos y la poco fluida conversación entre la ciudadanía y el Ayuntamiento de Madrid, nos alejaban de Decide Madrid. En el camino, descubrimos que la mayor parte del vecindario desconocía la plataforma. Y que los canales habilitados en la misma —presupuestos participativos y propuestas ciudadanas— eran insuficientes para la escucha de demandas. En algunos casos, las propuestas de la ciudadanía tenían una escala micro. En otros, requerían una escucha inmediata y no un largo ciclo de propuesta-escucha-ejecución. ¿Habíamos fracasado? ¿Decide Madrid era el espacio ideal de proposición política? Las respuestas no pueden ser categóricas. En el territorio, fracasar genera aprendizajes. También es triunfar. Las propuestas subidas finalmente a Decide Madrid tras la tercera Propositona[21] de Fuencarral. Decide podrían considerarse un éxito. Aunque estamos seguras que el verdadero éxito han sido las pequeñas cosas encontradas en el camino.

Y así, volvemos al inicio para contar nuestra experiencia *amateur* en Fuencarral y cómo, de pronto, todo cobra sentido: los niños se saben tu nombre, te ofrecen caramelos y te cuentan qué juegos les gustaría jugar en la plaza. Amparo se acerca a preguntar si queremos algo de comer; hay personas que se acercan a darnos las gracias y otras que, incluso, se quedan a limpiar con nosotras. También hay quien se queja, pero seguimos adelante, porque el lugar que comenzamos a imaginar dos mujeres en solitario se ha convertido en un lugar pensado y practicado como un espacio de encuentro, propuestas y alianzas. Este contiene cada vez más aventuras y más trabajo en equipo; muchas más emociones buenas y transformadoras que quejas aisladas y paralizantes. Se parece un poquito a esa idea de ciudad que nos cuida. Y lo mejor es que no hemos necesitado construir ningún edificio para conseguirlo.

21 www.medialab-prado.es/actividades/madridinclusiva-tercera-propositona-de-fuencarraldecide.





No pienses en un unicornio

Narrativas, marcos simbólicos y creatividad colectiva para potenciar la participación ciudadana

Bernardo Gutiérrez

No pienses en un elefante. No pienses en su olor. No pienses en su trompa. Es inevitable: ya has pensado en un elefante. Ocupa tu habitación casi al completo. Te asfixias. En su célebre ensayo *No pienses en un elefante*[1], el lingüista cognitivo George P. Lakoff revela la importancia de los marcos conceptuales en la política. Y que la derecha ha manejado mejor históricamente el *framing* (enmarcado) de asuntos claves para la sociedad. Por ejemplo, considerar el "alivio fiscal" como sinónimo de reducción de impuesto es un marco exitoso. Cualquier gobierno que intente subir impuestos estará destruyendo el alivio fiscal, aunque eso signifique construir hospitales o mejorar la educación. ¿Cuál es la solución propuesta por Lakoff? Marcos conceptuales propios.

Los marcos enunciados por Lakoff funcionan como un metalenguaje que adquiere la irrefutabilidad de los mitos. El mito es siempre metalenguaje: una despolitización que opera sobre un fondo ya naturalizado. El mito no niega las cosas: las purifica, las vuelve inocentes, las funda como naturaleza y eternidad[2]. Y la derecha ha conseguido siempre dibujar los marcos, los metalenguajes y los mitos de la realidad. El neoliberalismo se vende al mundo como el aire que respiramos, no como una simple posibilidad de sistema económico. ¿Cómo se crean los marcos conceptuales? Hagamos una prueba. No pienses en un unicornio con cuerno. No pienses que el unicornio cabalga sobre un arco

1 George P. Lakoff, *No pienses en un elefante*, Península, 2017.

2 Roland Barthes, *Mitologías*, Biblioteca Nueva, 2012.

iris. No pienses que el unicornio transgénero educa a los adolescentes sobre educación sexual, como "The Gender Unicorn"[3]. En realidad, la construcción de un marco conceptual propio es el primer paso de una estrategia mayor. Una estrategia que ha de combinar lenguajes, símbolos, narrativas, discursos y diferentes formatos para los mensajes. Y que tiene que definir los espacios donde la ciudadanía puede intervenir para apropiarse de los mensajes y modificarlos.

En algunas ocasiones, la estrategia puede usar marcos existentes y hacerlos funcionar con otra lógica. Javier Jaén quemó en las Fallas de Valencia de 2016 todas las banderas del mundo, incluyendo la española. Si su instalación "Patrias de Nailon"[4] no estuviera en el marco de las Fallas, podría haber ingresado en prisión. Aprovechó un marco consensuado para hackearlo, algo bastante excepcional. La construcción de marcos conceptuales propios es más habitual y conveniente. El encuentro Ciudades Democráticas[5] de Madrid, co-organizado por Participa Lab, brinda un buen ejemplo. Por las temáticas de trabajo de las instituciones organizadoras de la primera edición en 2016[6], el evento podría haberse titulado "Ciudades del común" o "Ciudades rebeldes". Por el contrario, se apostó estratégicamente por el marco blando y agregador "ciudades democráticas". Las tecnologías libres, el procomún y el derecho a la ciudad, presentes en el subtítulo[7] del evento, hicieron funcionar el marco conceptual en una dirección específica. Las ciudades democráticas podrían ser un marco vacío, ocupable por las prácticas neoliberales. Habitado por prácticas del común y por la lógica de la democracia en red, el marco es otra cosa. Las ciudades democráticas tienen semejanzas con las ciudades rebeldes, pero su marco configura un espacio para mayorías. Las ciudades democráticas son una parte que aspira a ser el todo.

El uso del marco "Derecho a jugar", en el proceso iniciado por el

3 "The Gender Unicorn" es una campaña de la organización no gubernamental PFLAG of Sturgeon Bay – Door County: www.pflagdoorcounty.org/2018/11/15/the-gender-unicorn.

4 Patrias de Nailon. Falla Mossén Sorell-Corona 2016, javierjaen.com: javierjaen.com/Patrias-de-Nailon-Falla-Mossen-Sorell-Corona-2016.

5 democratic-cities.cc/es.

6 La primera edición de Ciudades Democráticas estuvo organizada por el D-Cent Project, el Ayuntamiento de Madrid, Medialab Prado y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Más información: 2016.ciudades-democraticas.cc.

7 "Tecnologías de los comunes y derecho a la ciudad democrática".

_ *Cartel de la campaña 'Derecho a jugar' desarrollado en el Cóctell 3.*

grupo Comunidades Propositivas[8], es otro buen ejemplo. El grupo de investigación y acción La Coctellera[9], de Participa Lab, escogió el marco "Derecho a jugar" en el encuentro co-creativo Cóctell 3[10], para unir las cientos de propuestas alrededor de la infancia que existían entonces en Decide Madrid. Después, la Coctellera desplegó todo un abanico de técnicas y estrategias alrededor de "Derecho a jugar". Su imagen principal, en la que se ven a unos niños en bicicleta, remite a la película *Los Goonies*, parte del imaginario de los padres y madres que participaron en el evento "Derecho a jugar: Diseña un Madrid más amigable con la infancia"[11]. Se tunearon con rotuladores fotografías históricas de niños en la calle. Se grabó un rap con las hijas e hijos de las personas participantes. Se diseñó una serie de postales en las que un banco de un parque se transforma en un fuerte apache y un tobogán traslada a quien lo usa a Plutón. Se trabajó, a fin de cuentas, con narrativas, lenguajes y formatos diversos para la construcción afectiva de la comunidad.

8 Ver el capítulo 6 de esta publicación, "Comunidades e inteligencia colectiva para la creación de políticas ciudadanas".

9 Presentación de La Coctellera: www.scribd.com/document/344262649/La-Coctellera-Narrativas-de-Participacion-Ciudadana.

10 Se celebró el 14 de diciembre de 2017.

11 Actividad "Diseña un Madrid más amigable con la infancia - #DerechoAJugar": www.medialab-prado.es/actividades/disena-un-madrid-mas-amigable-con-la-infancia-derechoajugar.

Crear un marco simbólico propio es importante. Aunque, en muchas ocasiones, es insuficiente. Sin intervención en el lenguaje, el nuevo marco no será creíble. Sin imaginarios de futuro, los marcos pueden ser inocuos. Es difícil movilizar. Es difícil incentivar comunidades propositivas. ¿Existe alguna fórmula?

Una palabra clave: narrativa. Una narrativa, en palabras de Rebecca Solnit[12], da sentido a una secuencia de eventos. Una narrativa construye un relato que relaciona elementos dispersos. En los tiempos líquidos y fragmentados del nuevo milenio, las narrativas raramente son lineales. Adoptan diferentes formatos. Siguen líneas temporales transversales. Fluyen en red. Cuando La Coctellera se autodefinió como "grupo de narrativas transmedia", estaba asumiendo el desafío de nuestros tiempos enredados. El concepto transmedia describe el paso del mensaje de un medio a otro. Una narrativa puede (y debe) estar moldeada con vídeos, cómics, diseño gráfico y textos, entre otros elementos. Debe circular de un formato a otro.

El primer CóctellCocTELL, el encuentro de narrativas[13] inaugurado por La Coctellera en Medialab Prado, se convocó enunciando preguntas: "¿Existen narrativas propias de la participación? ¿Cómo se puede enriquecer la participación ciudadana usando diferentes narrativas y lenguajes? ¿Cómo se activan emocionalmente procesos colectivos y participativos?". Los tres años de vida de La Coctellera, más que brindar respuestas categóricas, han propiciado el lanzamiento de múltiples prototipos narrativos[14]. Esbozos, diseños, proyectos. Cuando el Ayuntamiento de Madrid puso en marcha la denominada "#LaGranVotación"[15], para refrendar dos propuestas ciudadanas de Decide Madrid, La Coctellera activó estrategias narrativas para enchufar emoción al empoderamiento ciudadano.

12 Rebecca Solnit, *Wanderlust. Una historia del caminar*,Capitán Swing, 2015.

13 CocTELL: narrativas de la participación: www.medialab-prado.es/noticias/coctell-narrativas-de-la-participacion.

14 En este documento está recogida la mayoría de proyectos de La Coctellera: es.scribd.com/document/344262649/La-Coctellera-Narrativas-de-Participacion-Ciudadana.

15 Consulta los resultados de la primera votación de propuestas ciudadanas en DecideMadrid.es.

Cocinó a muchas manos un fanzine[16] de ficción en el que ciclistas recorrían la ciudad cargando urnas, y lanzó la web *somosalcaldesas.org*, en la que cualquier persona podía construir chapitas personalizadas de alcaldesa. En algunos momentos, La Coctellera apostó por procesos integrales, con múltiples escalas, como en "Derecho a jugar". En otros, una simple cirugía narrativa era suficiente, como los irreverentes GIFs animados "#haztelasueca"[17], para apoyar la participación ciudadana en el Palacio Sueca, cedido por el ayuntamiento de Madrid a la vecindad.

El colectivo italiano Wu Ming[18] lleva décadas preguntándose cómo construir narrativas colectivas: "¿Cómo hacer elevarse una sinfonía a partir del rumor de lo múltiple? ¿Cómo pasar –sin partitura previa– de un ruido de multitud a un coro?[19]". Su apuesta son las narraciones de código abierto. El enfrentamiento se produce entre narraciones abiertas y narraciones cerradas; entre historias que muestran el funcionamiento de la máquina mitológica e historias que lo esconden; entre narradores y vendedores de historias que buscan solo compradores. En este sentido, los encuentros co-creativos Coctell han sido un verdadero laboratorio de narraciones abiertas.

Es importante construir marcos, símbolos, narrativas. Pero es crucial dejar espacios en blanco y tejer historias de código abierto para que la narración continúe de boca en boca, de click en click, de unicornio en unicornio. El código abierto incentiva las historias que mutan, crecen y se expanden. El último proyecto de La Coctellera, "Story Cracia"[20], resume este espíritu abierto y la necesaria apuesta por lo inacabado. Las cinco historias teatralizadas escritas para el proyecto, que ayudan a visibilizar los mecanismos de la radicalidad democrática, podrán ser interpretadas por cualquier colectivo y en cualquier lugar. Podrán ser modificadas, ampliadas, adaptadas. Nuevas historias podrán sumarse al proyecto para reforzar el marco de la radicalidad democrática y las nuevas

16 Este vídeo resume la elaboración del fanzine: www.facebook.com/antonio.giron.98/posts/10210391744484495. El pdf del fanzine estuvo colgado en el siguiente link: somosalcaldesas.org/data/FANZINACO-media.pdf.

17 twitter.com/LaCocTELLera/status/851367159255248896.

18 Wu Ming 1 dio una conferencia en el encuentro Cóctell 3 y colaboró en el desarrollo de las líneas narrativas iniciadas. Más información: wumingfoundation.tumblr.com/post/168248652555/madrid-el-próximo-14-de-diciembre-medialab-prado.

19 Wu Ming, *Esta revolución no tiene rostro*, Acuarela Libros, 2002.

20 *StoryCracia.cc*.

visiones de un futuro transformador. Un futuro que, en palabras de la poetisa islandesa Birgitta Jónsdóttir, ha de ser inclusivo. Un futuro que “no va a ser una única visión, sino un *collage* de visiones”[21].



_ *Materiales de la campaña 'Derecho a jugar' desarrollado en el Cóctell 3 por Marcus Pixel.*

21 Bernardo Gutiérrez, *Pasado Mañana*, Arpa Editores, 2017.





Comunidades e inteligencia colectiva para la creación de políticas ciudadanas

El reto de transformar la participación fragmentada en comunidades estratégicas para el fortalecimiento de la democracia

Rebeca Díez Escudero, Saya Saulière & Alberto Abellán

Cientos de miles de participantes en la plataforma Decide Madrid, más de veinte mil propuestas, miles de ideas brillantes para hacer de Madrid una ciudad más habitable: espacios de juego para niñas y niños, energía 100% renovable, más árboles y zonas verdes, huertos urbanos en los solares y azoteas, mejoras en el transporte público, calles limpias y transitables... Las propuestas de la plataforma Decide Madrid, del Ayuntamiento de Madrid, son un reflejo de las problemáticas y retos que experimenta la ciudadanía y los distintos imaginarios desde los que se buscan soluciones.

Sin embargo, el objetivo marcado en la plataforma para que todas estas ideas puedan hacerse realidad (27.662 apoyos para que se lleven a referéndum) está resultando inalcanzable, lo cual genera frustración y desmotivación entre las/os participantes. ¿Por qué las Propuestas Ciudadanas, pese a ser el mecanismo que más poder otorga a la ciudadanía, no están funcionando como deberían? Un diagnóstico digital de las propuestas nos mostró que el conocimiento de la ciudadanía no se agregaba en la plataforma; es más, propuestas similares, e incluso idénticas, estaban compitiendo por conseguir apoyos en lugar de colaborar para alcanzar un objetivo común y tan ambicioso como es realizar políticas públicas para mejorar la ciudad.

¿Y si las plataformas, en lugar de fomentar la competencia, favorecieran espacios de colaboración para que personas con las mismas necesidades e intereses pudieran sumar conocimientos y fuerzas para generar un cambio? El concepto de inteligencia colectiva, un tipo de sabiduría que emana de la suma de los microsaberes de diversos individuos, podría promover un salto cualitativo en la participación digital. Investigaciones y experimentos como los llevados a cabo por el Laboratorio de Inteligencia Colectiva del Massachusetts Institute of Technology (MIT), demuestran que la colaboración de individuos diversos lleva a la proposición de soluciones a problemas complejos, como el cambio climático, mejores que las de un experto en el área. El diseño de una plataforma moldea e influye en el tipo de participación que tendrá lugar en la misma; y CONSUL, el software libre en el que está basado Decide Madrid, carecía de funcionalidades que propiciaran la comunicación entre participantes, la edición colaborativa de propuestas, la convocatoria de reuniones presenciales o la coordinación para asumir responsabilidades diversas. Si se generaran procesos y tecnologías que permitieran a la ciudadanía articularse, no en torno a ideas competitivas, sino a problemas comunes y soluciones colectivas, podría darse un gran salto cualitativo en el diseño de nuevos modelos democráticos más integradores y menos polarizados.

Partiendo de esta premisa, comenzamos a trabajar en comunidades colaborativas y estratégicas que utilizan la inteligencia colectiva para generar propuestas complejas, con el objetivo de transformar la participación individual y fragmentada que suele darse en las plataformas digitales.

Basándonos en la Grounded Theory[22] (Teoría fundamentada) –una metodología inductiva que no parte de hipótesis o deducciones previas, sino que propone partir del análisis de los datos disponibles–, nuestro primer paso fue mapear la participación en la plataforma para entender quiénes eran los participantes, qué tipo de participación estaba teniendo lugar, qué comunidades potenciales existían y qué problemáticas, intereses y soluciones se estaban proponiendo. Este mapeo nos permitió establecer los criterios necesarios para formar una comunidad. Y de este análisis surgió una variable que no teníamos en mente y que resultó fundamental a la hora de facilitar la creación de propuestas colaborativas: el marco narrativo de los participantes. El análisis de redes mostró que las comunidades potenciales en torno a propuestas en Decide Madrid se forma-

22 Kathy Charmaz y Linda Liska Belgrave, *Grounded Theory*, SAGE, 2015.

_ *Encuentro "Diseña un Madrid más amigable con la infancia. Derecho a jugar" celebrado el 3 de marzo de 2018 en Medialab Prado.*

ban no tanto en torno a temáticas (urbanismo, movilidad, medioambiente, cultura...), sino en torno a marcos de acción frente a las problemáticas identificadas. Es decir, enfoques más cercanos a la prohibición o el castigo, como prohibir el acceso a coches en ciertas zonas; o a la creación y el cambio, como ofrecer subvenciones a la ciudadanía que opte por energías renovables. Gracias a estos nuevos métodos de análisis digital, hoy podemos analizar, antes incluso de diseñar una plataforma, cómo entiende la ciudadanía la política para así generar entornos que se adapten a sus necesidades y que fomenten la toma de decisiones de forma más informada, propositiva y menos polarizada.

Estas reflexiones nos ayudaron a diseñar el proceso y elegir las herramientas que iban a facilitar la formación y consolidación de comunidades colaborativas en Decide Madrid. De nuestro análisis, emergieron dos comunidades con marcos de acción compatibles: "Derecho a Jugar" y "Madrid más Verde". La primera, formada principalmente por madres y padres que veían cómo los espacios públicos no estaban adaptados a los más pequeños, utilizaron la plataforma para solicitar una ciudad más amigable con la infancia (parques limpios y creativos, ludotecas para los días de frío y calor, calles seguras, actividades culturales...). Así, el piloto del proyecto

_ *Idealización del proceso de generación de comunidades propositivas. Ilustración: Daniel Sánchez.*

intentaría que toda esta diversidad de ideas se recogiera en una sola propuesta, elaborada colaborativamente por todas las personas interesadas e impulsada conjuntamente para conseguir los apoyos necesarios.

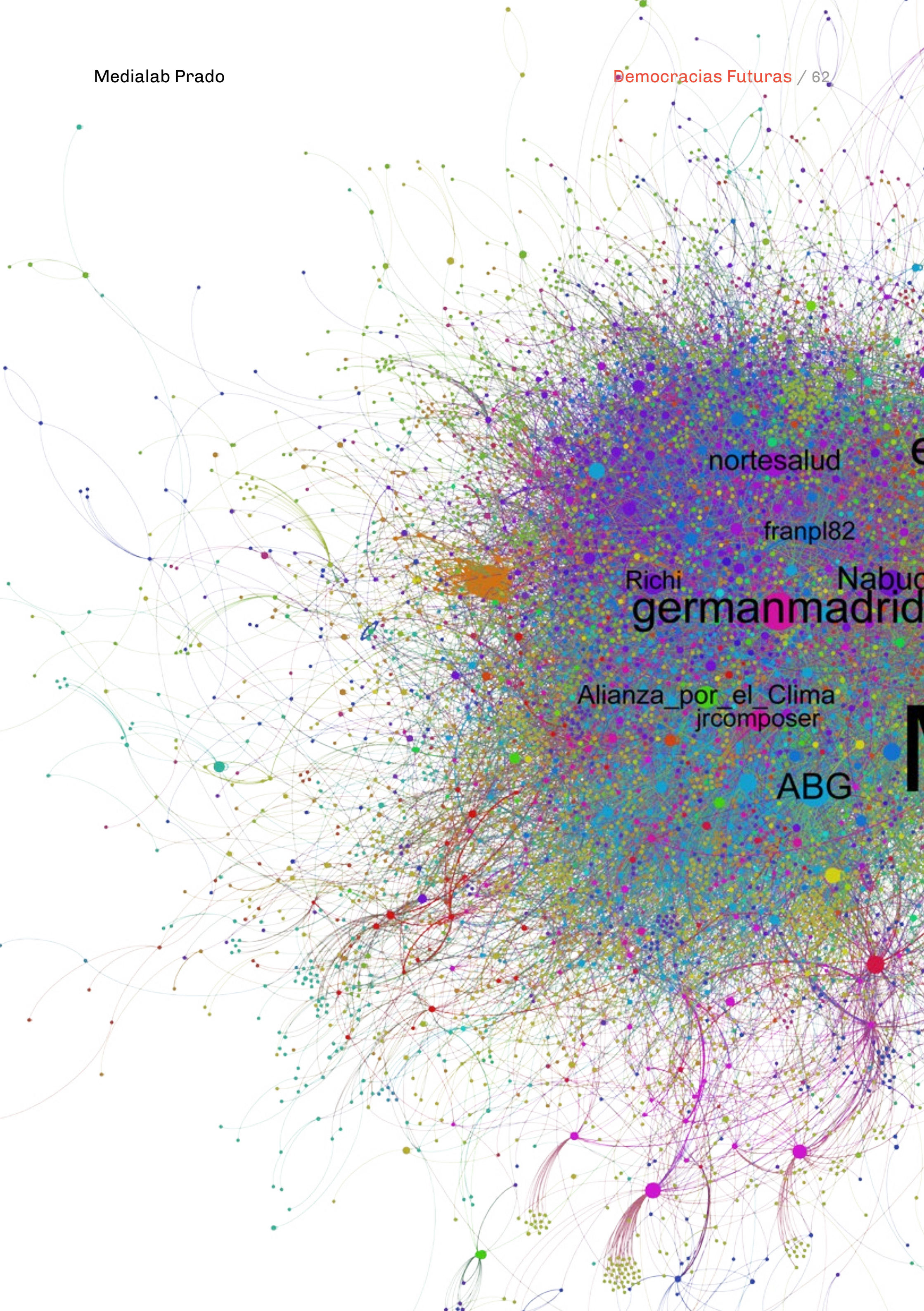
Pese a que nuestro acercamiento al mundo de la intervención social está muy ligado a lo digital, investigaciones previas y conversaciones con colegas incidían en la importancia de generar espacios y encuentros físicos donde cohesionar la comunidad, aumentar la empatía y generar capital social. Con este espíritu, convocamos un evento en Medialab Prado al que asistieron 60 personas interesadas en construir un Madrid más amigable para la infancia. De este evento, se formó una comunidad digital de 50 personas que creó e impulsó la propuesta "Derecho a Jugar". Hoy, un año después, esta comunidad sigue activa y creciendo. Es la primera propuesta con más apoyos en Decide Madrid, y en poco tiempo pasará a ser debatida por el Observatorio de la Ciudad.

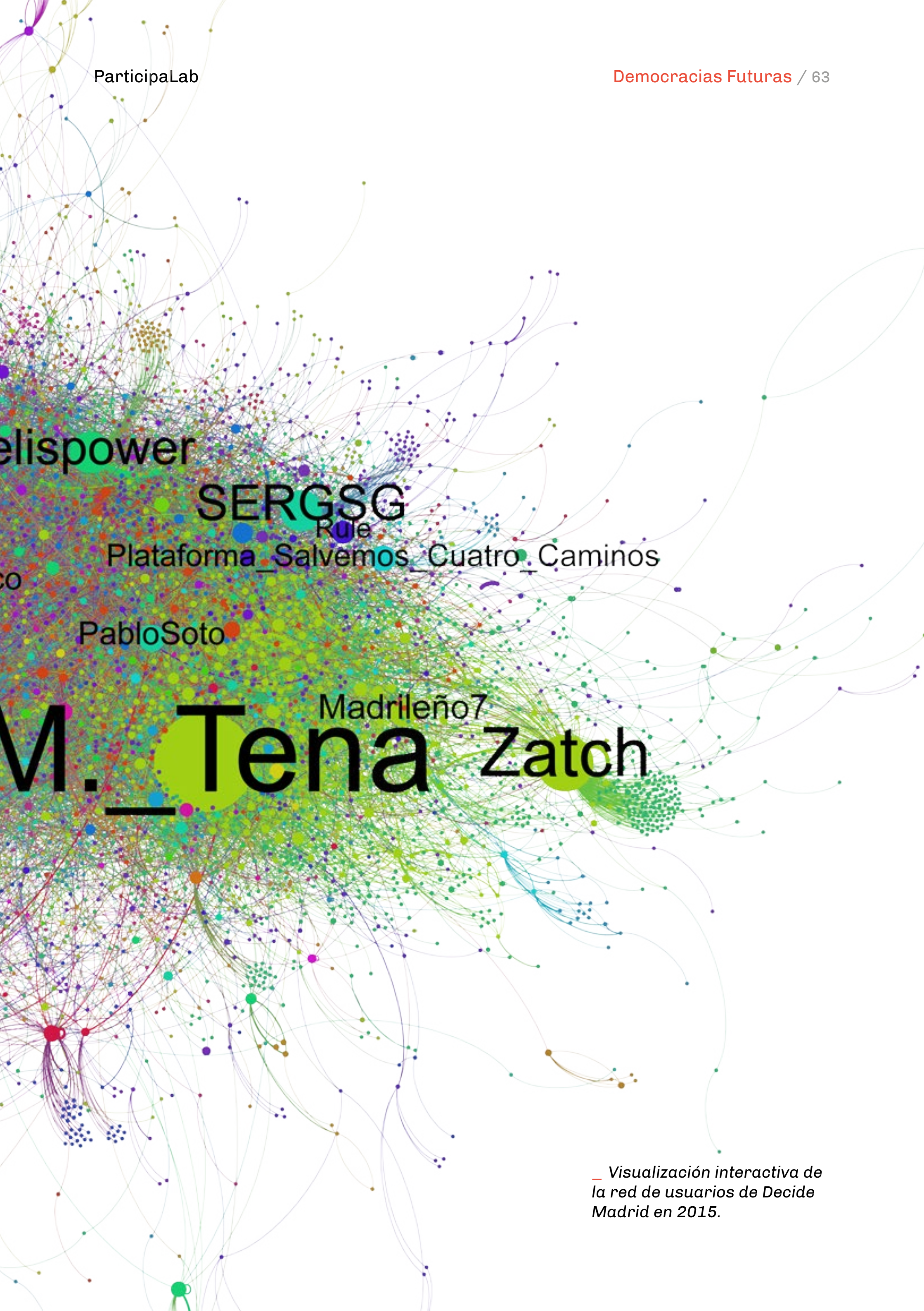
La invención de tecnologías y herramientas trae consigo nuevos relatos y nuevas realidades sociales. La tecnología puede aislar, alienar o simplificar el pensamiento; pero también puede conectar, complejizar y generar interacciones significativas entre personas que en otro contexto no se habrían encontrado. El proyecto de Comunidades nos ha enseñado que es posible conectar personas de diferentes contextos para solucionar problemas comunes a toda la población. Una democracia que no divida a la ciudadanía en torno a ideas opuestas, sino que la aúne alrededor de necesidades comunes: ¿no sería éste un buen marco sobre el que diseñar nuevas herramientas y tecnologías para la participación democrática?





_ *Piezas gráficas realizadas por La Coctellera para el proceso “derecho a jugar” por Natalia Mirapeix.*


nortesalud
franpl82
Richi
Nabuc
germanmadrid
Alianza_por_el_Clima
jrcomposer
ABG



_ *Visualización interactiva de la red de usuarios de Decide Madrid en 2015.*

Visualización de datos para una mejor participación democrática

Pablo Aragón

El 15 de mayo de 2011, miles de personas ocupamos las plazas porque queríamos más y mejor democracia. Este acontecimiento político no fue fruto de la generación espontánea, sino que se enmarcó en una ola revolucionaria que incluye la Primavera Árabe, Occupy Wall Street, YoSoy132 en México, el movimiento Passe Livre en Brasil, las protestas turcas de Occupy Gezi, la revolución de los Paraguas en Hong Kong y el movimiento Girasol Taiwán. A pesar de que cada uno ha tenido sus particularidades, todos comparten un elemento común: el rol de las plataformas digitales para generar redes que favorezcan la acción colectiva. Es por ello que el sociólogo Manuel Castells propuso el concepto "movimientos sociales en red", el cual estudiamos desde la red de investigación DatAnalysis15M como un sistema-red con una topología mutante y policéntrica a través de un liderazgo distribuido. De esta manera, esta línea de investigación nos sirvió para comprobar el poder del análisis y la visualización de datos a la hora de abordar preguntas sobre fenómenos complejos de carácter social y político.

Han pasado 8 años desde el 15M y nos preguntamos, ¿tenemos más democracia? En el caso de Madrid, un legado del quincemayismo en la capa institucional es la plataforma Decide Madrid, la cual permite que cientos de miles de ciudadanas participen en la gestión democrática de la ciudad. Pero... ¿tenemos una mejor democracia? Entre los diferentes espacios de Decide Madrid, el proceso de "Propuestas Ciudadanas" sigue los pasos de la plataforma "Propongo" de "Toma la Plaza", habilitando mecanismos de democracia directa en la institución pública madrileña. ¿Se están produciendo acciones colectivas en Decide Madrid? Se ha observado que,

aunque en el primer año dos propuestas alcanzaron el número de apoyos necesarios para pasar a votación, el resto de iniciativas desde entonces no ha conseguido superar dicho umbral. ¿Por qué?

El diseño de una portada para la participación

Cuando se lanzó Decide Madrid, en septiembre de 2015, los contenidos se mostraban en un listado ordenado por popularidad. Esto produjo que los primeros en publicarse crecieran muy rápido, ocupando los primeros puestos de la portada. De esta manera, se convirtieron en una élite que acumulaba casi todos los apoyos y restaba visibilidad a nuevas ideas. Este fenómeno, en sociología, se conoce como “Efecto Mateo” y se resume en “el rico se hace cada vez más rico” (es de sobra conocido).

El equipo de Decide Madrid se dio cuenta rápidamente de este efecto y cambió el algoritmo de ordenación por el que usa Reddit, la plataforma de discusión de noticias desarrollada, entre otros, por el hacker y activista Aaron Swartz (DEP). Dicho algoritmo se basa en seleccionar lo más popular de lo más reciente, es decir, aquello que es tendencia. Este nuevo enfoque produjo que las nuevas propuestas tuvieran mayor visibilidad. Esta idea es muy apropiada para Reddit, en donde los contenidos dejan de interesar pasadas 24 o 48 horas. Sin embargo, las propuestas ciudadanas de Decide Madrid necesitan visibilidad durante semanas o meses. Por tanto, este algoritmo invisibilizaba la mayoría de las propuestas antes de conseguir los apoyos necesarios. Desde entonces, se han propuesto muchos otros algoritmos. Sin embargo, en un momento dado surgió una pregunta inspiradora: ¿por qué hay que ordenar las propuestas? Hay que ordenarlas porque se asume que tienen que mostrarse como una lista, es decir, como una colección de elementos ordenados. Pero ¿qué pasaría entonces si se utilizase otra metáfora visual en la portada de Decide Madrid?

Un prototipo de portada para una participación informada

Para dar respuesta a todas estas preguntas, se prototipó un sistema interactivo de visualización de datos que permite descubrir los temas y propuestas de Decide Madrid. En él, mediante un algoritmo de inteligencia artificial, el participante introduce su interés para descubrir las propuestas agrupadas por temas. Estos temas se muestran como un mosaico explorable que, tras ser seleccionado uno de los temas, pasa a una segunda pantalla. En ella, surgen burbujas que se expanden hasta alcanzar un

tamaño proporcional al número de apoyos de cada propuesta. La nueva interfaz permite así identificar las propuestas más populares a la vez que rompe con la metáfora visual del listado ordenado de propuestas, el cual sigue apareciendo de forma estándar en la portada de Decide Madrid.
En este sistema, se pueden explorar las diferentes burbujas de manera ágil hasta encontrar una propuesta de interés. Aún siendo un prototipo, ya ha generado un debate sobre cómo incorporar mecanismos de descubrimiento de propuestas. De hecho, el prototipo también puede utilizarse para encontrar propuestas similares. Este dispositivo ilustra los beneficios de incorporar análisis y visualización de datos para la participación democrática. El acceso a la información es un derecho fundamental en la Declaración Universal de Derechos Humanos y es esencial para el desarrollo pleno de una sociedad democrática. Por tanto, si somos capaces de generar dispositivos para favorecer una ciudadanía mejor informada a la hora de tomar decisiones, estaremos contribuyendo a impulsar una mejor democracia.



_ *Portada de Propuestas Ciudadanas en la página web de Decide Madrid.*



_ *Visualizador de temas con propuestas de Decide Madrid mediante un mosaico.*



_ *Visualizador de propuestas de Decide Madrid mediante burbujas.*


100
100
80% A
PARTICIPAÇÃO DA MASSA
ELITIZAÇÃO
BOLHAS
MANIPULAÇÃO
PESSOA PONTE
GANHA
QUE TÊM
CERVEZAS ALHAMBRA
if...
INVITE TO WRITE NEW SENTENCES
NOTIFICATIONS of her/his new sentences

Participantes
Local
Descrição
200 char
Grafo:
Tt + Fb
HORÁRIO
DATA
(outro grupo)
DO GRUPO 2
(outro grupo)
2º FEATURE
GOAL = WORK WITH MINORITIES
CRITERIA = RELEVANCE ABOUT
① Todas propostas acima de ?%
de cada grupo
② Todos os autores das propostas do 1
③ Excluir os concordantes dos
do obtido em ②

Sorteo y deliberación

Herramientas para resetear las democracias

Arantxa Mendiharat

En una fábula utópica[23], un país llamado “Aleatoria” ha encontrado la manera de lograr la igualdad frente a desigualdades aparentemente imposibles de erradicar: distribuyendo la mayoría de los bienes, gran parte de los empleos y las tareas de representación política mediante un sistema de lotería. Esta lotería se renueva periódicamente, más o menos cada cinco años, de manera que ningún habitante se encuentra atado permanentemente a una jugada de azar y todos pueden conocer los más diversos oficios y horizontes de vida. La apuesta de la autora de esta fábula es pensar que si a cualquiera le pudiera tocar una vivienda en un área desfavorecida o un trabajo en malas condiciones, se activarían pronto medidas para una mejoría general y estas darían resultados. Una democracia que incluya el sorteo llevaría a políticas más radicales.

En nuestras sociedades, la democracia representativa lleva 200 años funcionando, y la crisis de la representación nunca ha sido tan fuerte. En todo el mundo, la ciudadanía confía cada vez menos en la manera en la cual se toman las decisiones de políticas públicas: se vislumbran intereses ocultos detrás de las decisiones; se sospecha que no son el fruto de debates reales en los cuales se contrastan todas las opciones; se piensa que las personas que toman esas decisiones no representan a la ciudadanía porque no acogen la diversidad de los perfiles de la sociedad; y se asume que las decisiones se toman según un plazo electoral y no según las necesidades reales de largo plazo.

23 Barbara Goodwin, *Justice by Lottery*, University of Chicago Press Books, 1992.

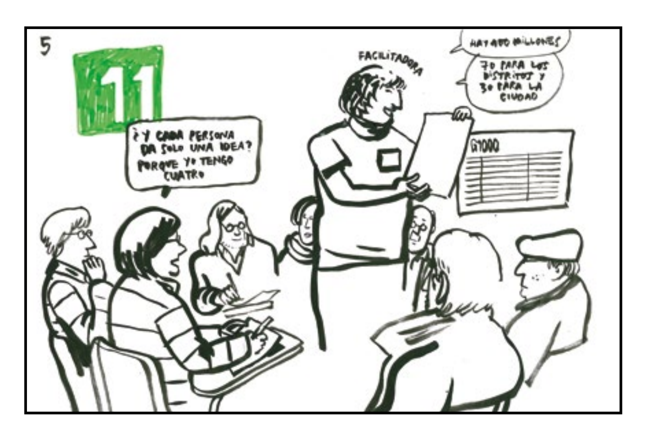
Para hacer frente a los reproches que existen casi desde los inicios a la democracia representativa, se han ido desarrollando herramientas para reducir la brecha entre la ciudadanía y quienes la representan. A las herramientas de democracia directa (principalmente referendos e iniciativas legislativas populares), se han ido sumando herramientas de democracia participativa mediante plataformas digitales que permiten una participación asincrónica (sin coincidencia temporal) y abierta del conjunto de la ciudadanía. Sin embargo, esas herramientas propician una participación individual, en base en el conocimiento que pueda tener cada persona o cada colectivo, pero no fomentan el que se comparta una información amplia y contrastada. Además, tampoco generan procesos deliberativos de calidad, es decir, procesos que permitan la búsqueda de un terreno común y la toma de decisiones entre personas de perfiles muy diversos.

Desde los años 70, han ido emergiendo en diferentes partes del mundo mecanismos deliberativos que permiten tomar decisiones informadas y difícilmente manipulables por grupos de presión: sus formatos más conocidos son los jurados ciudadanos y las asambleas ciudadanas. Estos se componen de personas elegidas por medio de dos sorteos que conforman una muestra descriptiva del territorio que representan; tienen acceso a información y a técnicas de deliberación y tienen un mandato para formular recomendaciones sobre las políticas públicas. Esta muestra descriptiva puede combinarse con los otros mecanismos antes mencionados.

De esta forma, asistimos a nivel internacional a una ola creciente de grupos compuestos por personas elegidas al azar que toman decisiones sobre las políticas públicas, especialmente en los últimos 10 años. Estas asambleas, por lo general, son activadas por gobiernos que tienen que hacer frente a cuestiones complejas o controvertidas; gobiernos que saben que un grupo de esas características tiene la capacidad de aportar respuestas adecuadas y legítimas a los ojos de la ciudadanía.

Este movimiento tiene una debilidad: le falta un nombre estándar que aglutine todas esas iniciativas. Se usa a menudo el concepto de “democracia deliberativa”, pero puede haber democracia deliberativa sin sorteo. Actualmente en España se tiende a hablar de “sorteo y deliberación”, porque estos son los dos componentes esenciales de esas formas de establecer asambleas deliberativas. “Democracia por sorteo” y “lotocracia” son otras de las posibles apelaciones.



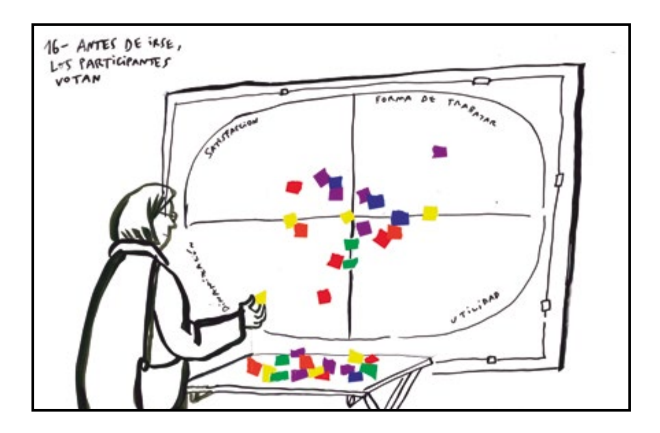




_ *Ilustraciones de Enrique Flores durante el G1000 de Madrid.*







_ *Ilustraciones de Enrique Flores durante el G1000 de Madrid.*

El ejemplo dentro de este movimiento que más se cita es el de la Asamblea Ciudadana irlandesa, compuesta por 99 personas elegidas por sorteo entre la población de toda Irlanda para examinar cinco cuestiones importantes, entre ellas el derecho al aborto. La asamblea se reunió cinco fines de semana, y después de escuchar testimonios y expertos de todas las opiniones, deliberó a favor de un derecho amplio al aborto. Su decisión fue confirmada con un referendo. En Bélgica, Estados Unidos, Canadá, Gran Bretaña, Dinamarca, Francia y Australia también existen asambleas y jurados ciudadanos.

Como hemos comentado antes, esas asambleas suelen ser creadas por gobiernos a cualquier nivel territorial (municipal, federal, estatal o transnacional). Pero para que lleguen a ser implementadas, suelen ser necesarias personas y estructuras que las investiguen, las difundan y las pongan en las agendas políticas. En los años 90, personas y estructuras concretas permitieron la emergencia de experiencias de sorteo en el País Vasco, en Cataluña y en Andalucía. En el caso irlandés, un movimiento ciudadano, "We the Citizens" (Nosotros los ciudadanos), fue el origen de la organización de la primera Convención Constitucional, una asamblea compuesta por 66 ciudadanos elegidos al azar y 33 responsables políticos de todos los partidos. En Bélgica, otro movimiento ciudadano empujó la organización de los G1000, cumbres alternativas a los G7 y G20, compuestas por 1000 ciudadanos elegidos por sorteo. En el Estado de Oregón, la ONG "Healthy Democracy" (Democracia saludable) es un agente fundamental en la organización de las Citizen Initiative Review (Revisión de las iniciativas ciudadanas), grupos de personas sorteadas que hacen recomendaciones al conjunto de los votantes de una iniciativa ciudadana en referéndum. En Madrid, Participa Lab ha sido una pieza clave en la creación del "Observatorio de la Ciudad", primer órgano municipal permanente compuesto por personas sorteadas creado en Europa.

Evidentemente, el sorteo y la deliberación son herramientas muy potentes si son usadas en condiciones idóneas, pero no siempre es el caso. Algunas aplicaciones han sido criticadas por su falta de tiempo durante el proceso deliberativo, o por un encaje dudoso en los sistemas de decisiones existentes. Es el caso, por ejemplo, de las 18 conferencias ciudadanas regionales creadas por el gobierno francés en marzo de 2019 en el marco de "Le Grand Débat National"[24] (El gran debate nacional). Estas asambleas

24 granddebat.fr.

duraron un día y medio (los participantes se reunieron un viernes por la tarde y todo un sábado), y se basaron en una agenda fuertemente marcada de antemano por el gobierno y sin que se que esté claramente estipulado qué pasará con las recomendaciones. Tales reproches se parecen a las críticas que se suelen hacer a los procesos participativos en general.

El sorteo y la deliberación son herramientas muy útiles para integrar a la ciudadanía en la toma de decisiones de políticas públicas y para permitir que grupos diversos y representativos, sin la presión de las elecciones y de los grupos de interés, aporten respuestas adecuadas a cuestiones de gran alcance. Sin embargo, la crisis actual lleva a pensar que es necesario ir todavía más allá, como lo promueven diferentes colectivos en el mundo. Ir más allá significaría pensar asambleas legislativas en las cuales podrían cohabitar personas elegidas mediante un sistema de elecciones y personas elegidas por sorteo, o asambleas enteramente compuestas por personas elegidas al azar, probablemente en un formato distinto al actual. Se podrían imaginar varias asambleas con diferentes funciones, en vez de una sola asamblea que decida sobre todos los asuntos como es el caso actualmente. Experimentaciones apasionantes que, pensamos, se darán tarde o temprano.



La participación ciudadana será divertida o no será

Susana Noguero

La creación y apertura de Internet al mundo entero supuso, entre otras muchas cosas, la democratización de la información. Hoy día, las plataformas digitales de participación ciudadana creadas por gobiernos locales serían, de alguna manera, la democratización de la política participativa. La ciudadanía puede acceder a ellas y ser parte activa de las propuestas y decisiones de sus gobiernos. Sin embargo, la gente entra continuamente en Internet pero pocas veces accede a estas plataformas. ¿Por qué? Sencillo: la política como contenido resulta aburrida; y colaborar en asuntos públicos, bastante tedioso.

Pero ¿y si hubiera una manera de dotar a estas plataformas de participación ciudadana de un carácter más lúdico y apetecible para fomentar su interés y la interacción de los usuarios con ellas? Existe y se llama "gamificación".

Desde que la investigación académica, con el impulso de la jugosa industria del videojuego, descubrió los tipos de jugadores, las motivaciones intrínsecas y los disparadores psicológicos de las conductas impulsivas, la gamificación no ha dejado de crecer. Elementos de los juegos como los puntos, las tablas de clasificación, los niveles o las recompensas van incorporándose en contextos educativos, en la gestión de recursos humanos, en la fidelización de consumidores o en el cuidado personal y la salud. Con la gamificación se busca mantener la motivación y el compromiso de las personas en actividades que no tienen un objetivo lúdico. La gamificación es especialmente bienvenida en los entornos que son vividos o percibidos mayoritariamente como aburridos. La participación política es uno de ellos.

Respiramos aliviados por estar en una democracia, pero esta solo nos motiva cuando está amenazada.

Aspectos como la actual inestabilidad política, las injusticias sociales y, en definitiva, cuestiones que nos afectan hacen que más personas nos involucremos en el ámbito de la democracia y, por ende, en la acción política de nuestros gobiernos y sus instituciones. Cuando la política emociona, la participación aumenta. A menudo, escuchamos la defensa de la política aburrida, especialmente desde el punto de vista conservador. También desde el progresista cuando ha estado en mayoría: si la política es aburrida es síntoma de que todo "marcha bien". En todo caso, la estabilidad y la madurez democrática –percibida como tediosa, inaccesible o incomprensible para la mayoría– no tiene por qué renunciar a emocionar, a ser interesante y divertida.

Democracy is fun if you take it seriously (La democracia es divertida si la tomas con seriedad). Desde que las sociedades entendieron que aprender es fundamental para progresar, existen los juegos que usan reglas. La mayoría de los juegos nacieron como reflejo de la vida real y muchas veces, no lo perdamos de vista, de la guerra. El ajedrez se enseñaba en la Edad Media para aprender estrategia militar. En los torneos de caballeros, puro entrenamiento militar, ya se utilizaban elementos de gamificación como los puntos, medallas, niveles y premios que iban desde ganar oro a las cintas de las damiselas. Podemos aprender con la gamificación sobre los valores democráticos y sus instituciones o cómo participar en nuestra democracia. En Estados Unidos lo saben poner en práctica desde hace mucho en los ámbitos educativos: la organización sin ánimo de lucro Peace First[1] (Primero la paz) fue en su inicio un programa para encontrar soluciones contra la violencia, dirigido por estudiantes de la Universidad de Harvard. En Europa también encontramos numerosos ejemplos como el proyecto PALMUM, una alianza entre escuelas de secundaria españolas, portuguesas, francesas y belgas que sensibiliza a los jóvenes sobre los problemas mundiales mediante el juego de rol y la simulación del modelo de las Naciones Unidas (representando órganos, estructura, procedimientos, política de Estado...).

Otra manera de aplicar la gamificación en la democracia es a través de las plataformas digitales de participación ciudadana, bastante recientes, por lo que cuentan con poco recorrido y experiencia. Estas plataformas invitan y facilitan la colaboración ciudadana en el perfeccionamiento de la gestión pública y tienen como misión co-decidir la política entre ciudada-

nos. Una de las plataformas más consolidadas es Decide Madrid, impulsada por el Ayuntamiento de Madrid y basada en la plataforma de código libre CONSUL, que es utilizada actualmente por más de 100 instituciones o gobiernos.

Sabemos que involucrarse en hacer política ciudadana requiere de un esfuerzo intelectual que no es trivial y no se obtiene recompensa a cambio de ese esfuerzo, por tanto es muy difícil mantener esa energía en el tiempo. Pero por otro lado, está demostrado que la humanidad es capaz de esforzarse y dedicar mucho tiempo a procesos complejos, siempre y cuando se tengan motivaciones para hacerlo.

En el 2018, Platoniq.net colaboró con Participa Lab introduciendo la gamificación en Decide Madrid y creando el *Dashboard* (Pizarra digital) de Propuestas Ciudadanas. Decide Madrid es una herramienta social que permite que cualquier persona de Madrid pueda dar de alta sus propuestas ciudadanas y/o apoyar las que ya existen para que se hagan realidad en pro de mejorar su ciudad y la convivencia en ella. Pero publicar llega a ser tan fácil que puedes olvidarte de haberlo hecho. Platoniq incorpora a la facilidad de participar una mecánica para aprender a difundir, a sumar más personas en tu causa y, sobre todo, a no perder de vista tu propuesta y el proceso. El usuario mantiene con la plataforma lo que se denomina un "involucramiento progresivo" mediante una mecánica basada en proporcionar incentivos a los participantes de forma escalonada. Por un lado, la plataforma invita a superar metas, en este caso, sumando apoyos de personas en la propuesta; y, por otro lado, al alcanzar las metas, esta desbloquea nuevos recursos para difundir su propuesta como un sistema de logro-recompensa.

Las plataformas de participación han conseguido facilitar la involucración, pero los retos son grandes y complejos, y en demasiadas ocasiones el ciudadano se siente abandonado, perdido o frustrado. La participación es también reconocimiento, y el reconocimiento es *feedback* (retroalimentación). Aunque la democracia no sea un juego, debe practicarse en equipo. No dejemos la pelota de la democracia solo en el tejado del ciudadano o en el de los políticos: juguemos todos.


HISTORIAS
DEMOCRAC

DEMOCRÁTICAS
Y STO
18:30-
weekly
Google Hang
with Yoav's
Feel free to join

¿Sueñan los androides con democracias electrónicas?

Sara Calvo Tarancón

"El proceso es el producto"
_Audrey Tang

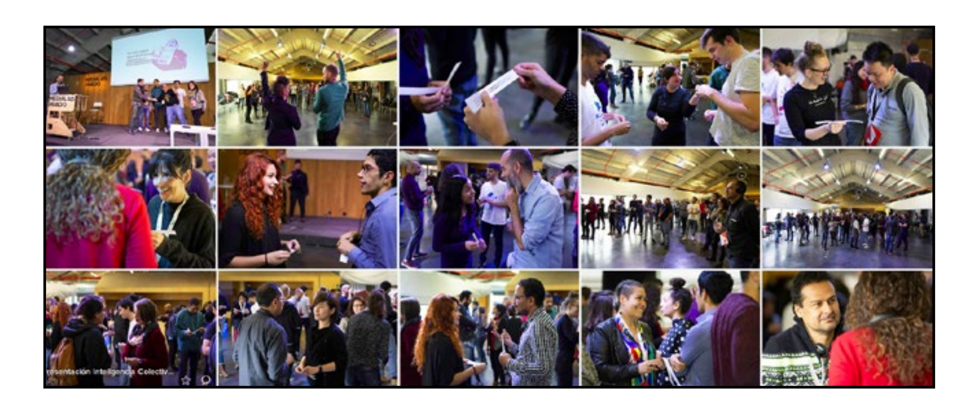
¿Cómo sería si el escritor Philip K. Dick hubiera nacido en la era de aquel Internet del par de cobre que hacía un ruido infernal al conectarse a la línea telefónica? ¿Cómo haría el autor de *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas*? si volviera a imaginar nuestras ciudades en sus libros? ¿Y cómo hubiera sido si Ridley Scott hubiera llevado el resultado a la gran pantalla, como hizo con su libro más famoso, al que llamó para la ocasión cinematográfica *Blade Runner* y le puso el rostro de Harrison Ford?

Nunca sabremos, en realidad, si uno de los mejores escritores norteamericanos de ciencia ficción habría podido escapar del oscurantismo rampante que inundaba sus textos de paisajes retrofuturistas en los que el ser humano y el ser maquinal se confunden. Ni si sus dedos habrían podido escribir historias sobre ayuntamientos transparentes en lugar de hablar de gobiernos autoritarios o cambiar empresas monopolísticas por los laboratorios ciudadanos de conocimiento compartido. Lo que sí sabemos es que no es necesario habitar un estado alterado de conciencia para descubrir que el actual modelo de democracia se encuentra sumido en una profunda crisis desde hace ya demasiado tiempo. Los androides de este siglo, bajo la apariencia de humanos corrientes, han decidido *electrificar* también la democracia (ya lo han hecho con sus teléfonos, con sus relojes, con sus conversaciones, con sus vidas). En este proceso de repensar el actual modelo siempre ha estado muy presente aquello de la radicalidad: hacerla volver, mediante la tecnología, a sus raíces.

Hemos repetido muchas veces que *democracia,* escrito ⊠⊠*μ*⊠⊠⊠⊠⊠⊠⊠ en griego antiguo, viene de *d⊠mos,* que es pueblo, y de *kratía*, que es poder, fuerza, dominio. Hemos colocado hasta la saciedad el epíteto *líquida* a la democracia, a la sociedad y hasta al amor. Como si en esta era de Internet ya nada fuera sólido, duradero, tangible. Pero hoy también sabemos que se le puede dar la vuelta a la tortilla y apuntalar la robustez de nuestro sistema democrático cambiando la representatividad por la democracia directa, participativa y radical que rompe parte de las dinámicas parlamentarias o plenarias para dar voz a las personas y considerarlas algo más que meros replicantes del voto. Tan radical se vuelve la democracia que acude a la raíz, a su cuna, a la Grecia de los Jurados Ciudadanos, como ha pasado en Madrid con el Observatorio de la Ciudad. Que aprende de las prácticas abiertas y colaborativas y de la gobernanza de liderazgos distribuidos con las que nació Internet.

Porque, ¿qué ocurre si retroalimentamos Internet y democracia? Teníamos que probarlo: no nos íbamos a quedar con la duda. Así nacieron los talleres de prototipado de Inteligencia Colectiva para la Democracia (ICD) de Participa Lab. Por estas tres ediciones (2016, 2017 y 2018) han pasado más de 300 personas de unas 30 nacionalidades diferentes con distintas habilidades, edades, procedencias, aprendizajes, costumbres, ideologías y colores, pero con un objetivo común: ensanchar la democracia usando las herramientas que la tecnología e Internet ponen a nuestra disposición.

Dice Audrey Tang, Ministra digital de Taiwán, que “la inteligencia colectiva es un puente que junta a gente con diferentes intereses”. Pero es un puente incompleto, puesto que el proceso de construcción es lo que unifica los esfuerzos de las personas en unos espacios comunes: “Porque el proceso es el producto”. La hacktivista transgénero también fue mentora en la primera edición de ICD en 2016. En aquellos quince días muchos de los diez proyectos, como ha pasado en otras ediciones, trascendieron las puertas de Medialab Prado para tomar vida propia fuera, incluso, de nuestras fronteras. Ese es el caso del proyecto *Empujando juntos,* promovido por el brasileño Henrique Parra y su equipo. Lo primero que transformaron fueron su nombre (como se trata de una plataforma, la feminizaron y ahora se llama *Empujando juntas*). A partir del taller de ICD’16 desarrollaron una versión *online* libre para que cualquier organización o gobierno pueda crear encuestas y consultas ciudadanas, y además la implementaron en varios proyectos de organismos, entidades y partidos políticos brasileños.



_ *Imágenes del taller internacional Inteligencia Colectiva 2018.*

Todas las ideas, también "Empujando juntas", se piensan en software libre porque, como dice Richard Stallman, "crear un programa libre es contribuir a la sociedad y crear uno privativo es atacarla".[25] La responsabilidad es clara, sobre todo cuando hablamos de instituciones públicas y municipales. *Public money, public code* como clama el lema de la última campaña de la Free Software Foundation.[26]

Pedro Markun, promotor de un proyecto en la edición de 2017 basado en la creación de un *toolkit* democrático para fortalecer el proceso de debate en la política institucional al que llamaron *Bot activista*, decía que la inteligencia colectiva era la solución para los problemas complejos del siglo XXI: "El tiempo de los héroes y los genios ya pasó, ahora es el momento de que cada persona contribuya, un poquito, para construir la inteligencia"[27]. La idea de Markun es una de las veintiocho que tomaron forma de proyecto dentro y fuera de los talleres de ICD.

Muchos de los prototipos creados han interactuado con instituciones de todo el mundo. Las ideas han sido muy variadas: han mejorado el código de CONSUL, el software de la plataforma de participación Decide Madrid (como el *Consul going worldwide* de Vanessa Tonini); han redactado una

25 www.publico.es/ciencias/stallman-linux-no-software-libre.html.

26 publiccode.eu/es.

27 vimeo.com/247782584.



_ *Grupos trabajando en Medialab Prado durante el taller internacional Inteligencia Colectiva 2018.*

legislación sobre participación (fue Francisco Jurado y su equipo en la última edición de ICD'18); han creado unos indicadores para medir la calidad democrática (entre María Becedas y sus colaboradoras); han generado un kit abierto de herramientas de participación y, posteriormente, un laboratorio de participación en Suecia (el Digidem Lab)28. Estos serían solo un puñado de ejemplos, pero hay muchos más.

El taller ICD'17 recibió otros diez proyectos que fueron desde la creación de una plataforma de producción ciudadana de mapas y datos espaciales que representan, visualmente, sus percepciones del espacio urbano, hasta imaginar el prototipo del Observatorio de la Ciudad que ha arrancado el Ayuntamiento de Madrid este 2019. Esa idea la trajeron hasta ICD Arantxa Mendiharat y Lyn Carson, en su proyecto *Hybrid democracy* en el que planteaban un modelo que combinara lo mejor de la democracia participativa con lo mejor del modelo deliberativo o por sorteo29. Como contaba Arantxa, "hoy en día el ciudadano de a pie no tiene espacio para participar porque lo acaparan los políticos y la ciudadanía organizada. La democracia por sorteo otorga un espacio activo a esas personas"30.

28 digidemlab.org.

29 Ver capítulo "Sorteo y deliberación: herramientas para resetear las democracias.

30 'Del 'clicktivismo' a la democracia directa: en qué punto está la participación digital', Sara Calvo, *eldiario.es*, 08/01/2019: www.eldiario.es/tecnologia/clicktivismo-radicalidad-democratica_0_854965156.html.



_ *La fachada digital de Medialab Prado durante el taller internacional Inteligencia Colectiva 2016.*

Las pruebas ensayo-error realizadas en los laboratorios de ICD han posibilitado la expansión de las políticas participativas en la ciudad de Madrid. “La experiencia del caso español en participación ciudadana empieza a ser más avanzada que la nuestra”, declaraba Tarso Genro[31], exalcalde de Porto Alegre, la ciudad brasileña donde se idearon los presupuestos participativos. Ahora, uno de los retos es conseguir que esto dure y perdure, con independencia del color político del gobierno de turno, para que la fuerza que genera la inteligencia colectiva enfocada en la participación de los y las ciudadanas no muera ni se diluya, olvidada, como las lágrimas en la lluvia de Roy Batty, el replicante de Philip K. Dick, en los programas electorales de una clase política que todavía no ha entendido que el mundo lo están cambiando desde espacios como los laboratorios ciudadanos de inteligencia colectiva.

31 'Tarso Genro: "Lula ha sido el mejor presidente de Brasil, eso ni la derecha lo duda"'. Sara Calvo, *publico.es*, 22/12/2016.

















_ *Relatogramas de los equipos de trabajo del taller internacional Inteligencia Colectiva 2016 por Álvaro Valls (Relatoría Kiwi).*



ONAS VERDES CERCANAS
UNTO DE ENCUENTRO SOCIAL
UITAR ESPACIO AL COCHE
GUIMIENTO
- MAXIMIZAR POTENCIALIDADES /
SERVICIOS DE LAS ZONAS VERDE
IDEAS
- CESIÓN TEMPORAL
CUPAR SOLARES VACÍOS
CONECTADO A TRAVÉS DE ZONAS PEATONALIZADA
CORREDORES VERDES
POTABLE EN TODA
VERDES
HABITABLES
BILIZAR EL SUELO
PLAZAS
DE JARDINERA
PARA PERROS
INFORMATIVOS (PLANTAS /
DE MATERIA ORGÁ

verdes sean públicos o privados

- Zonas verdes "habitables" y divertidas a 5' de cada casa. (peatonalización, ...) mobiliario, ... que una parte pueda ser de gestión comunit...
- Conectar todas las zonas verdes a... corredores, recuperar caminos públicos y ...

"Tu ventana y balcón es parte del co...

- Informadores/as
- Que todas las insta... zona verde (...

A través de un mapeo de ... no están satisfechos.

De las comunidades a las redes de colaboración

Alejandra de Diego Baciero

Cuando hablamos de comunidades, lo hacemos en relación a grupos con intereses afines que, en el establecimiento de una alianza, desarrollan prácticas cotidianas con las que dan sentido a la idea de "poner en común". Estas prácticas encuadran desde el desarrollo de códigos semióticos propios hasta garantizar las condiciones de la propia reproducción de su actividad, y para ello son necesarias herramientas que ayuden en la coordinación, la definición de mecanismos de gobernanza, de gestión de recursos y de toma de decisiones. Todas estas prácticas ayudan a determinar un ecosistema propio sobre el que se sostiene y desarrolla la comunidad. Cuanto más exitosa es, mayor grado de salud tendrá el ecosistema, y esto es esencial para su crecimiento. Una comunidad sana será capaz de crear nuevas alianzas y configurar o incorporarse en redes más amplias y heterogéneas.

Uno de los elementos clave para la salud de la comunidad es la gestión de la diversidad y cómo incorporar el conflicto como aspecto cotidiano. El conflicto es algo intrínseco a la sociedad, por tanto estará presente en el desarrollo de cualquier tipo de prácticas comunitarias. Sin embargo, usualmente lo vemos como algo negativo que evitar. Nada más lejos de la realidad. Si este se obvia, crece, se polariza y se vuelve incontrolable, mientras que si se incorpora y trabaja con él, nos permitirá no sólo superar barreras, sino ir mucho más allá: ser más estratégicas, resilientes y eficientes. Como decía nuestra compañera Lorena Ruiz citando a Arnold Mindell[32]: "Lejos de la concepción del conflicto como un problema, este puede ser en sí mismo una herramienta de transformación social". La for-

32 Lorena Ruiz. "Cultura libre, comunes y redes digitales. Nuevas gramáticas para la vida en común", en *Abrir instituciones desde dentro [Hacking Inside Black Book]*. LAAAB (Laboratorio de Aragón Gobierno Abierto), 2017.

ma de trabajar sobre el conflicto viene determinado sobre todo por procesos y prácticas cooperativas. Las prácticas y valores de la cooperación, han sido desarrollados por todas las sociedades al ser esenciales en la gestión de la vida en común.

Existen múltiples herramientas que combinadas con metodologías de co-creación, basadas en la cooperación, pueden ser de gran utilidad para el desarrollo de modelos adecuados, adaptados y específicos a sus necesidades. Un ejemplo de ello es el grupo de trabajo de metodologías y herramientas para la participación llamado “Co-incidimos”[33], que se configura en Participa Lab con el objetivo de, a través de la investigación y la experimentación, contribuir a mejorar metodologías y técnicas participativas para enriquecer procesos mediante la combinación de espacios presenciales con herramientas digitales. El trabajo realizado implicó llevar a cabo un análisis que agrupara, en fases, el desarrollo de procesos colaborativos o de participación. Para ello se ejecutó una metodología propia llamada “Los ocho espacios vertebrales de los procesos colaborativos”, con la cual, y a través de sesiones de co-análisis y debate con diversos perfiles relacionados con la participación ciudadana, se identificaron herramientas y metodologías adecuadas y útiles para cada fase. Este grupo de trabajo realizó su labor combinando sesiones presenciales con sesiones de trabajo distribuido y conectado a través de herramientas digitales. Estas herramientas, y sus múltiples posibilidades, son una oportunidad para el desarrollo de redes de trabajo colaborativo y permiten desarrollar procesos asíncronos de inteligencia colectiva, adaptados a los tiempos de la vida cotidiana y a lo que el grupo de “Comunidades propositivas para la participación”[34], de Medialab Prado, identificó como la “brecha presencial”: es decir, la imposibilidad de personarse en espacios presenciales desde una óptica de conciliación de los tiempos de la vida, el trabajo, el cuidado, el ocio, etc.

Las convocatorias de talleres de prototipado Inteligencia Colectiva para la Democracia[35] (ICD en adelante), en Medialab Prado, abrieron la configuración de nuevas redes de trabajo colaborativo. Mediante la apertura de

33 Proyecto Co-incidimos en la web de Medialab Prado: https://www.medialab-prado.es/proyectos/40058/description.

34 Proyecto Comunidades propositivas para la participación, en la web de Medialab Prado: www.medialab-prado.es/proyectos/comunidades-propositivas.

35 Talleres de Inteligencia colectiva para la democracia, en la web de Medialab Prado: www.medialab-prado.es/programas/inteligencia-colectiva-para-la-democracia.

_ *Participantes de la edición de 2017 del taller de Inteligencia Colectiva para la Democracia.*

una convocatoria de proyectos, personas de todo el mundo identificaron necesidades y lanzaron propuestas de mecanismos de profundización democrática. Entre ocho y diez proyectos fueron desarrollados por equipos de trabajo multidisciplinares durante dos semanas de trabajo intenso en Medialab Prado. El resultado fueron unos prototipos que, finalizado el taller, pudieron seguir desarrollándose en red de manera distribuida y llegar a implantarse como un modelo innovador de experimentación. Ejemplo de ello es el proyecto "Democracia híbrida"[36], desarrollado en el taller de ICD de 2017, y que ha dado lugar al nuevo Observatorio de la Ciudad del Ayuntamiento de Madrid[37].

36 Proyecto Democracia Híbrida en la convocatoria de ICD 2017, en la web de Medialab Prado: www.medialab-prado.es/proyectos/hybrid-democracy.

37 Para más información, ver el capítulo 8 de esta publicación sobre sorte y deliberación y la página web del Observatorio de la ciudad en la web del Ayuntamiento de Madrid: observatoriodelaciudad.madrid.es.

Otro ejemplo de red de colaboración desarrollada en Participa Lab ha sido la red DemoComunes. En mayo de 2016, tuvo lugar el encuentro Ciudades Democráticas; este encuentro sirvió de broche al proyecto "D-Cent"[38], proyecto europeo que durante más de cinco años ha investigado sobre el uso y apropiación ciudadana de herramientas digitales para llevar a cabo procesos de descentralización y que ha impulsado el lanzamiento de proyectos como "CONSUL"[39] o "Your Priorities"[40]. Al mismo tiempo, el encuentro sirvió como lanzamiento del Laboratorio de Inteligencia colectiva para la democracia (Participa Lab) en Medialab Prado, un espacio ciudadano de experimentación e investigación donde trabajar en las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales para la mejora de procesos de participación ciudadana.

Durante los dos días que duró el encuentro, se desarrollaron diversas sesiones de trabajo (Democracy Lab) y conferencias internacionales, uniendo dos espacios y ópticas esenciales para la cultura, como son Medialab Prado y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Durante estas sesiones, se configuró una red de trabajo en torno a los comunes democráticos, entendiendo con esto todas aquellas prácticas comunes que favorecen procesos de profundización democrática. Esta red, DemoComunes[41], se configuró sobre la experiencia de personas que han diseñado y desarrollado modelos de dispositivos distribuidos que buscan "crear, liberar y compartir modelos organizativos, tecnologías, metodologías, prácticas, materiales legales, narrativas y, en general, recursos comunes y abiertos que nos lleven hacia formas democráticas basadas en la participación colaborativa conectada".

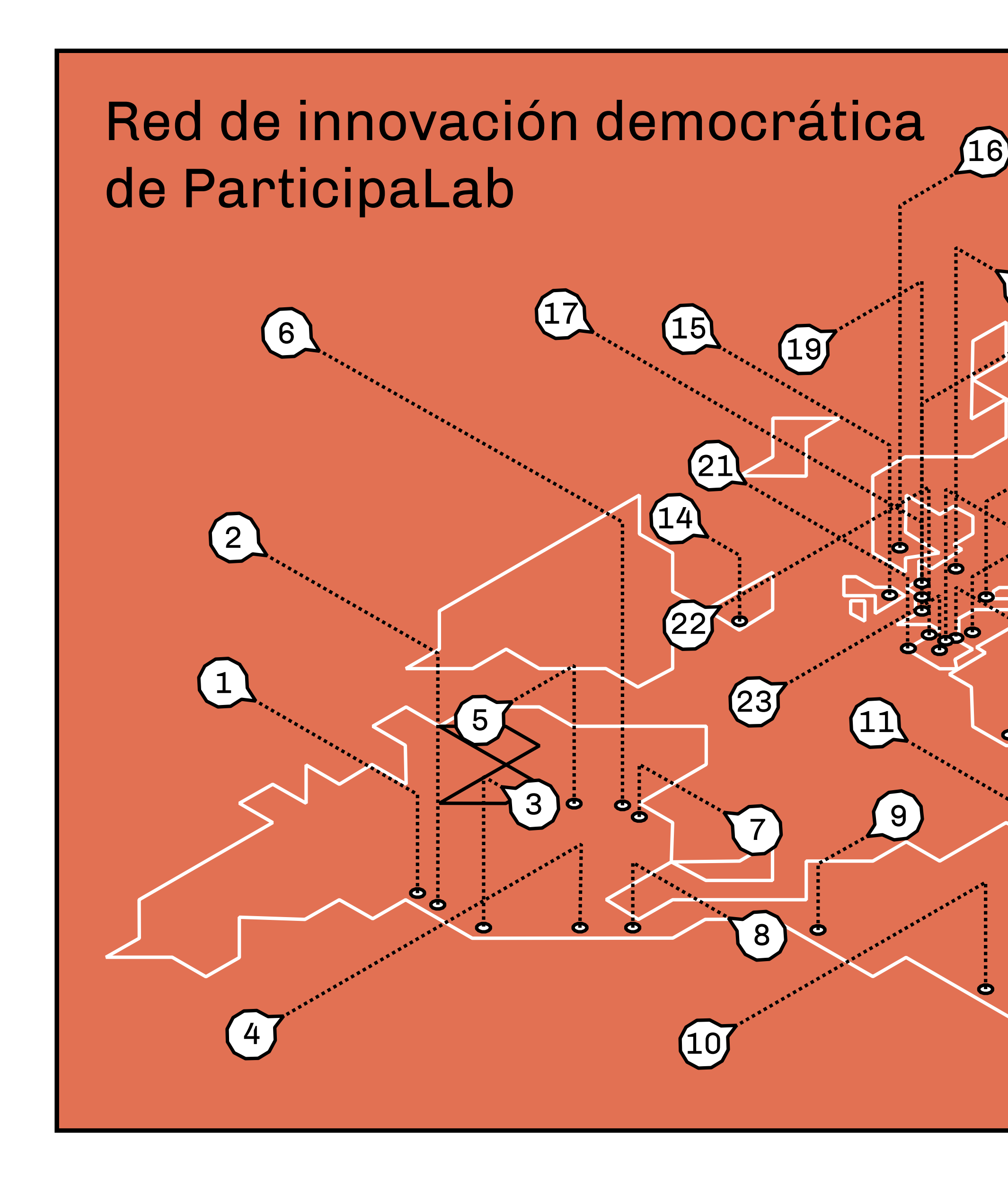
La red, que se ha mantenido activa a lo largo de estos años, ha permitido avanzar en el desarrollo colectivo de dos proyectos que vieron la luz en la tercera edición del encuentro ICD que tuvo lugar en Medialab Prado, en octubre de 2018. "Avances legislativos para mejorar la participación en

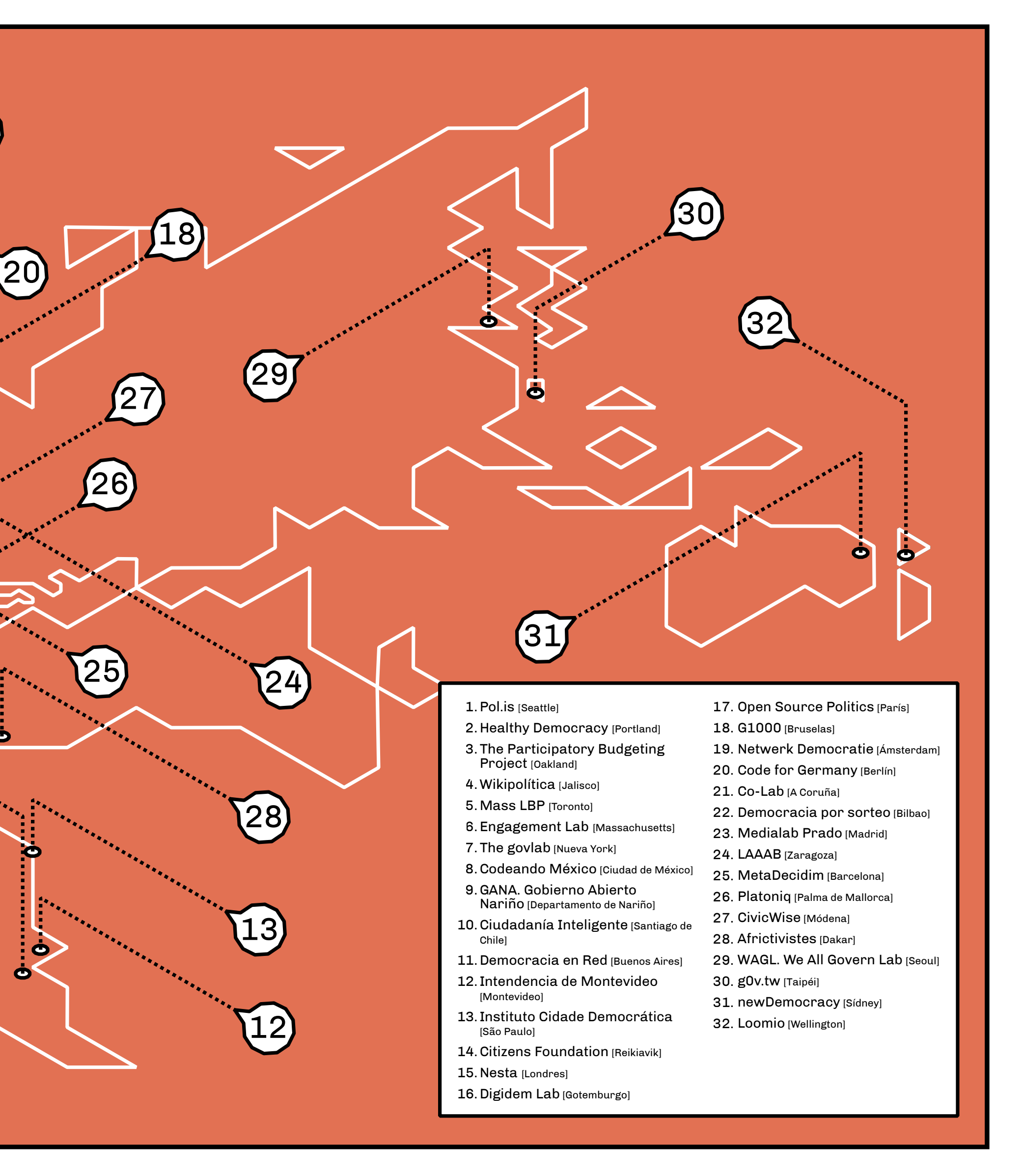
38 Web del proyecto D-Cent: dcentproject.eu.

39 Web del proyecto de software libre CONSUL con el que se ha desarrollado la herramienta decide.madrid.es: consulproject.org/es.

40 Web del proyecto Your Priorities: www.yrpri.org/domain/3.

41 Documento fundacional de la red DemoComunes, realizado en mayo de 2016: github.com/democomunes/doc-fundacional.


Red de innovación democrática de ParticipaLab
16
17
15
6
19
21
14
2
22
1
23
5
11
3
9
7
8
4
10



_ *Red de innovación democrática de ParticipaLab. Ilustración: Daniel Sánchez.*

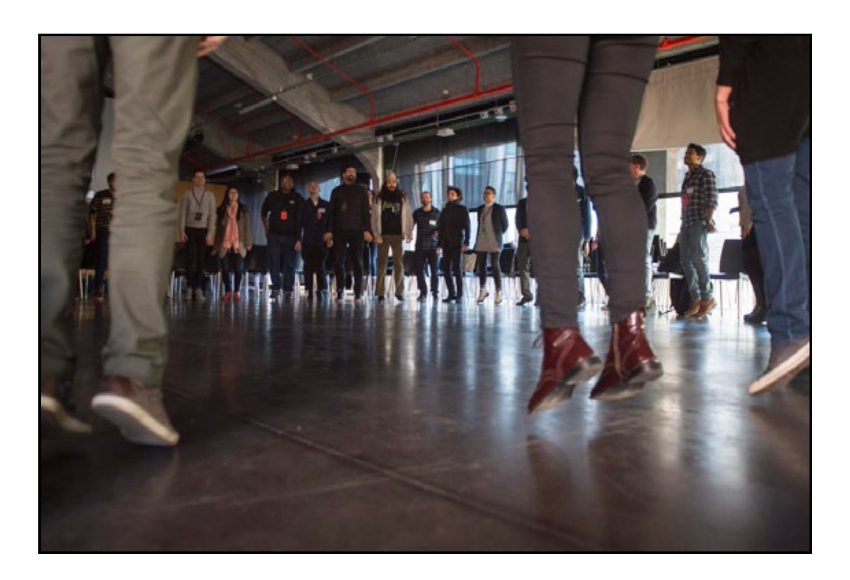
España”[42] e “Indicadores de calidad democrática”[43] son una muestra de cómo una red de colaboración ha dado lugar a proyectos con gran incidencia en el ámbito de la indagación democrática.

Si en general las comunidades han estado asociadas a un vínculo territorial, con el uso de las nuevas tecnologías y su alcance, este vínculo puede diluirse e incluso llegar a desaparecer. Las tecnologías permiten que estas comunidades crezcan y lleguen a transformarse en redes amplias con presencia en diversos lugares. Cada vez más nos atraviesan problemáticas de alcance global y, aunque los mecanismos para superarlas puedan tener una ejecución posterior en un territorio concreto, las formas de resistencia a estos problemas vienen articuladas como amplias redes que comparten conocimientos y aprendizajes que los nutren de sus propias realidades: “actuar localmente, pensar globalmente”. No nos enfrentamos, por tanto, a una dicotomía, sino a un necesario binomio donde los debates y sus soluciones, alcanzadas gracias a procesos de inteligencia colectiva, serán aplicadas y testeadas, recogiendo nuevos aprendizajes que poder incorporar.

La potencia de estas redes de colaboración se ha demostrado en escenarios de luchas globales como: la revolución y profundización democrática, el medio ambiente y la sostenibilidad, o el feminismo. Se demuestra así que las redes son resilientes al conflicto, lo incorporan y se nutren de él para poder llevar a cabo sus objetivos.

42 Proyecto Avances legislativos para mejorar la participación en España, desarrollado en el taller ICD 2018. En la web de Medialab Prado: www.medialab-prado.es/proyectos/avances-legislativos-para-mejorar-la-participacion-en-espana.

43 Proyecto Indicadores de calidad democrática, desarrollado en el taller ICD 2018. En la web de Medialab Prado: www.medialab-prado.es/proyectos/indicadores-de-calidad-democratica.



_ *Sesión de conclusiones del taller Inteligencia Colectiva para la Democracia 2017.*

FUENCARRAL .DECIDE

JUAN .DECIDE

plaza .DECIDE

CIUDAD .DECIDE

fuencarral .DECIDE

ANA .DECIDE

PLAZA .DECIDE

BARRIO .DECIDE

FUENCARRAL .DECIDE

ciudad .DECIDE

ANTONIO .DECIDE

Paloma .DECIDE

parque .DECIDE

rotonda .DECIDE

Raquel .DECIDE

Democracias futuras

*Yago Bermejo, Pedro Alvárez, Pablo Aragón, Arantxa Mendiharat, Bernardo Gutiérrez & Sara Calvo**

El grito "no nos representan", que brotó en el ciclo de las plazas[44] de 2011, continúa siendo un eco inacabado. Desde que una forma de movilización y acción en red se expandió por todo el mundo, las formas tradicionales de la democracia están en cuestión. Desde la cultura *amateur*, el paradigma del ciudadanismo, las prácticas del común y una nueva esfera híbrida en la que lo digital y lo analógico se funden, la participación ha traspasado el umbral de la democracia tradicional. La democracia representativa, con sus ritos y mitos, con sus consensos y tabúes, hace mucho que no nos representa. Pero, también está en pleno momento de reinvención. ¿Cómo será la democracia del futuro? ¿Hacia dónde caminan los mecanismos democráticos que nacieron en milenios precedentes? ¿Será una democracia en red? ¿Una democracia del común? ¿Se sustituirán los procesos de la democracia directa por los de la democracia representativa? ¿Hasta qué punto el sorteo servirá para oxigenar la democracia? ¿Servirá de suelo sobre el que saltar eso que la cultura anglosajona denomina *radical democracy*, que podría ser traducido por "democracia radical" o "radicalidad democrática"? Hemos venido a jugar. Hemos venido a imaginar.

Si en el inicio del ciclo de las plazas la ciudadanía tomó el timón de la innovación democrática, desarrollando *softwares* o diseñando mecanismos de participación, en los últimos años las instituciones se han permeado de este espíritu de la época. La instituciones políticas y los gobiernos de diferente cuño político han ido absorbiendo la innovación democrática que estaba brotando en el "afuera". En algunos casos, estas instituciones abrazan dicha innovación con sinceridad. En otros, crean incluso espa-

44 El ciclo de las plazas fue inaugurado por las revueltas árabes de 2011. Procesos sociales como el 15M español, Occupy Wall Street, el Diren Gezi turco o el #YoSoy132 mexicano formarían parte del ciclo de las plazas.

cios y leyes para que ocurra. A veces, intentan adaptarse a un sentido de época donde la transparencia, la participación y los mecanismos de abajo arriba ocurren más por corrección política que por vocación innovadora. Lo cierto es que no hay vuelta atrás porque, como decía Dinorah Cantú, coordinadora del GovLab Academy, "cuando amplías los derechos de la ciudadanía ya no se los puedes quitar". Y de eso va la radicalización democrática que se pedía desde la Puerta del Sol en Madrid hasta la Plaza Tahrir en El Cairo.

Aunque la nueva oleada ultraderechista pretenda hacerla tambalear, la transformación de los procesos democráticos y el trasvase de poder de arriba abajo es irreversible: los mecanismos y valores del nuevo milenio configuran ya un universo propio, sólido, inquebrantable. Entonces, ¿cómo será la democracia del futuro?

Difícil saberlo. Quizá haya que inventarla. Entrevemos nuevos horizontes, intuiciones, prácticas ciudadanas y políticas que irán configurando un nuevo modelo en el que todavía no encajan los adjetivos habituales que acompañan al sustantivo democracia. Por eso, en este capítulo final planteamos este nuevo modelo desde la adquisición de nuevos derechos democráticos. Derechos que deben ser garantizados con las infraestructuras institucionales adecuadas para que cualquier ciudadano o ciudadana pueda fácilmente ejercerlos. A esos derechos se tendría que sumar la generación de una cultura política que entendiera que la democracia del futuro es una democracia distribuida en la cual cada ciudadana debe poder dedicar un tiempo a la gobernanza de lo común y repartirse las múltiples tareas. ¿De qué derechos estamos hablando?

Derecho a entender

En el futuro, existirá un paradigma de datos públicos, privados y comunes con unas reglas de gobernanza abierta que permitirán a la ciudadanía y a las comunidades gestionar su propio capital digital de manera democrática. Los sistemas de explotación de dichos datos se basarán en licencias libres y en infraestructuras abiertas que permitirán ser auditadas por cualquier persona interesada sin que se produzca discriminación algorítmica. Redes de personas expertas[45] de diferentes disciplinas dedicarán

45 David Weinberger, *Too Big to Know: Rethinking Knowledge Now That the Facts Aren't the Facts, Experts are Everywhere, and the Smartest Person in the Room Is the Room*, Basic Books, 2011.

esfuerzos a analizar esta información para ofrecer al debate público distintas interpretaciones. Además, para democratizar no solo el acceso a la información, sino también la extracción de valor para el bien común, serán necesariamente herramientas libres y efectivas de exploración y visualización de datos.

Derecho a hablar

Cualquier persona debe tener en su barrio un foro local donde expresar los diferentes temas que le afectan o le interesan. Estos espacios estarán conectados con plataformas en red en las que, de manera sencilla, se compartirán afecciones, problemas, ideas, quejas o propuestas. Las personas usuarias tendrán garantizado su anonimato si así lo desean.

Derecho a colaborar

Si mapeamos las afecciones e ideas (afinidades que surgen entre la ciudadanía cuando esta se manifiesta sobre lo que le interesa o preocupa) conectamos a las personas y abrimos las puertas a la colaboración. La infraestructura para que se produzca esta colaboración son los Laboratorios Ciudadanos. Estos espacios deliberativos, abiertos al público y distribuidos por toda la ciudad, disponen de todo lo necesario para trabajar en grupos. Cuentan con facilitación y mediación permanente que ayuda a agendar los encuentros, canalizar el desarrollo de los diferentes temas y generar grupos permanentes de trabajo. Muchos de estos grupos son híbridos o enteramente digitales. Cada grupo puede consultar las redes de expertos para obtener información específica de su problemática. Sus conclusiones pueden llevar a la generación de propuestas de transformación política o a la realización de prototipos *testeables* por la ciudadanía. Estos laboratorios son focos de innovación que tienen la capacidad de generar emprendimientos sociales para el desarrollo del bien común.

Derecho a proponer

Cualquier propuesta, venga de donde venga, debe tener la oportunidad de ser divulgada de forma pública. Para ello se deben otorgar espacios de visibilización de propuestas o iniciativas ciudadanas en el espacio público, ferias y festivales para la divulgación de iniciativas ciudadanas. Las propuestas no tienen que ser representativas de la voluntad general colectiva, dado que normalmente son elaboradas por grupos de interés; por ello, deben ser validadas por un órgano decisorio.



_ *Imagen del encuentro Ciudades Democráticas de 2017, celebrado en el Teatro Español de Madrid.*

Derecho a disentir

No es posible pensar en una democracia del futuro sin asumir el disenso como parte de las fuerzas capaces de hacer avanzar nuestra sociedad, de transformarla y mejorarla. La iniciativa ciudadana puede servir no solo para proponer en positivo, sino también para hacer evidente el conflicto y abrir la posibilidad al bloqueo de políticas públicas en marcha. La calle debe poder llegar a la institución, y los mecanismos que abren esta participación deben convertirse en verdaderos elementos de contrapoder. De este modo, además de la propuesta, también se puede entender el malestar como vía de entrada de un insumo importantísimo para cambiar el estado de las cosas.

De ahí, de la discordia y el sentido crítico, puede surgir la evaluación necesaria para mejorar los procesos de extensión democrática, basándose en interacciones continuas. Estos mecanismos pueden convertirse en el mejor influjo de ideas para aumentar el éxito de los resultados y, desde luego, cambiar la forma en que la ciudadanía se apropia de ellos.



_ *El estadounidense David Weinberger, dando su conferencia en el encuentro Inteligencia Colectiva para la Democracia 2018.*

Derecho al cuidado

Para poder garantizar todos estos derechos que extienden nuestra democracia, se debe poner la vida en el centro, tal y como se reclama hoy en día desde tantos lugares, y especialmente, desde el feminismo. Esto implica hacer de la gobernanza un espacio acogedor para las personas provenientes de diferentes realidades, sean estas las que sean, y facilitar la participación con mecanismos que hagan de los tiempos de la vida una parte esencial de los procesos de pensamiento colectivo, propuesta, decisión... No es posible pensar en una democracia del futuro que no sea inclusiva. Por el contrario, queremos pensar en una nueva forma de participación ciudadana que tenga *el cuidado* como punto de partida para su puesta en marcha.

Derecho a decidir

El derecho a decidir se debe articular mediante cuerpos[46] sorteados, los cuales constituirán muestras descriptivas de las poblaciones sobre las cuales ejercen sus funciones. Estos se estructurarán mediante un trabajo deliberativo[47] en grupos reducidos, con facilitación y recursos para solicitar cualquier tipo de experto o información. Cualquiera debe tener la oportunidad de ser seleccionado/a para tomar decisiones. Por ello, el sorteo debe ser utilizado para garantizar la igualdad de oportunidades. El proceso de selección debe estar lo más libre posible de sesgos sociodemográficos, y debe incluir las posibles minorías afectadas por los asuntos a tratar. Los cuerpos deliberativos, a su vez, también deben trabajar con facilitación e información que esté lo más libre posible de sesgos.

**La introducción está escrita por Bernardo Gutiérrez y Sara Calvo. La parte de los "derechos" está basada en el capítulo "Democracias futuras" del libro Democracias Futuras. Laboratorio de Inteligencia Colectiva para la Participación Democrática, escrito por Yago Bermejo, Pedro Alvárez, Pablo Aragón y Arantxa Mendiharat.*

46 Este apartado es una traducción resumida, con alguna leve modificación, de la investigación de Terrill Bouricius, *Democracy through Multi-body Sortition: Athenian Lessons for the Modern Day*. Publicado en el *Journal of Public Deliberation* en 2013.

47 Ver Capítulo 8: *Sorteo y deliberación: herramientas para resetear las democracias.*

